ゲーム情報大幅拡充＋3大付録＋超豪華プレゼント。でも、価格は据え置きです！

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

1
JANUARY 1999
No.008
月刊プレイオンライン

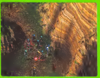
1999年1月1日発行（毎月1回1日発行）　第2巻第1号通巻8号
1998年9月30日第三種郵便物認可

細部の作り込みと
データの互換性で他を圧倒する
Combat Flight Simulator

特集2
けた違いのパフォーマンスを誇る
新世代チップの登場で本格化する
2D/3Dコンボカード冬の陣

Play Online Exclusive Review
- STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD
- BLOOD 2: THE CHOOSEN
- F-16 MULTIROLE FIGHTER MIG-29 FULCRUM
- SPEC OPS: RANGER TEAM BRAVO
- ミスティック・ウィーヴァ
- CLUE
- STARCRAFT: BROOD WAR
- シムシティ3000
- TOMB RAIDER Ⅲ
- LODE RUNNER 2
- WWⅡ FIGHTERS
- PEOPLE'S GENERAL
- DOMINANT SPECIES
- KNIGHTS AND MERCHANTS

1998年最後の特大スケールのRPG
BALDUR'S GATE



3大付録

レーシングゲームバイブル with フォースフィードバックホイール

HERETIC Ⅱ、TOMB Ⅲなど超話題作の体験版を容量限界まで収録

モンスター図鑑付き ミスティック・ウィーヴァ ポスター

Play Online読者のためだけに
ダークアイズベータテスター枠
100アカウント分獲得！

話題のハンドル型コントローラー
「フォースフィードバックホイール」を10台プレゼント！

Dark Eyes™

ダークアイズ

その力いわく
汝ら出会う事無くして
我を知る事無し
我を知る事無し

陽の民よ、剣よ
風の民よ、魔法よ
汝、互いに出会うこと無くして
大いなる力を得る事無し。
深淵の謎に触れる事無し。
そして、民よ。
我が意志を知る事無し。
我が意志を知る事無し。

第1弾ダークアイズと共に 最強のネットワークプロジェクト ゲーマーズドリーム、今冬始動！

先鋭のゲームクリエイターが、自由に発想できるゲーム環境を、
ユーザーが、ストレス無くゲームに没頭できる環境を
インターネット上につくる。
その成果、いよいよ今冬デビュー。
あなたとはネットワークでお会いします。

ゲーマーズドリームのすべてがわかる。
公式ホームページ、ドリームパーク オープン。

http://www.gamersdream.ne.jp/

- 3000人の同時接続が可能な驚異的な回線接続。しかも、遅延を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。
- 入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。無理なく長時間プレイが楽しめる。
- 第一弾Dark Eyesに続き、国内有力クリエーター、ソフトハウスの意欲作、続々登場予定。
- ゲーマーズドリームに関する詳細は上記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。

PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ
ゲーマーズドリーム事務局
〒135-6033　東京都江東区豊洲3-3-3　豊洲センタービル
ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

ゲーマーズドリームならびに GD は、株式会社NTTデータの商標です。

いいプロバイダー、選ぼ!!

ODN
Open Data Network

安い!
接続料金 月1,950円(定額制)。
しかも入会金無料。
[接続料金はメールID込みの料金です。]
※0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。

カンタン!
CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

楽しい!
ホームページで情報発信もOK!
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」—こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます(オプション・サービス)。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、「タウンリンク」で買い物を楽しむ!
「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス(無料)。《http://www.soda.ne.jp》
一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも見つかります。
《http://www.townlink.ne.jp》

安心!
日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線! 海外主要拠点にもダイレクトに接続!
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります(東京〜大阪は300Mb/s)。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

通話料無料のサポートセンター。
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

とにかく安心、スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」

アクセスポイント全国135都市に拡大中! (開設済)釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・札幌・室蘭・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・熊谷・常陸太田・水戸・土浦・竜ヶ崎・久喜・草加・浦和・川口・川越・所沢・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市川・船橋・成田・市原・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・岡崎・豊田・春日井・岐阜・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。(10月以降開設予定)苫小牧・千歳・小樽・弘前・小山・東金・茂原・青梅・東松山・小田原・富士・清水・津島・尾張横須賀・半田・大垣・桑名・和泉・三田・福山・尾道。
各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)※どちらもOK。 ※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・室蘭・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。 ※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/60秒(8:00〜23:00)・10円/70秒(23:00〜8:00)でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。
※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。 *Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。 *MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。 *価格は消費税別

日本テレコムだから、常時接続が月34,000円(DA64kb/s※)からとお得! 常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。手軽なエコノミーII(64kb/s〜1.5Mb/sの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s〜6Mb/sの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。 ※アクセス料込

新賞品で、さらにパワーアップ!
Happy!インターネットキャンペーン ODNに入会してすてきな賞品を当てよう!(99年1月31日まで)
おともだちご紹介キャンペーン あなたのお友達をODNに紹介してください。(99年3月31日まで)
詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp)まで

●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル
ODNサポートセンター
フリーコール 0088-86(ODNサービス案内・無料)
フリーコール 0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土曜)※日・祝祭日休 <FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)、tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
<ODNホームページ>http://www.odn.ne.jp/

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム（TA）、電話回線を接続し、モデム（TA）を使えるようにして下さい。
＊本スターターキットをご利用される前に必ず［ご利用の注意事項］をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下（Windows95）をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.0 以上（Windows 95･98）をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

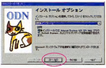
②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

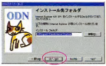
⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。（標準は「標準インストール」）

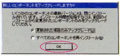


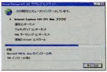
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。（標準は「はい」）

⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意：ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意：アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意：お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
＊注意：この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合は、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意：オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は ODNサポートセンター
フリーコール 0088-85（ODN接続サポート・無料）
フリーコール 0088-86（ODNサービス案内・無料）
へお問い合わせください。
tech-support@odn.ad.jp（ODN接続サポート）

Play Online

018 前号の50アカウントに引き続き、本誌読者用に100アカウント獲得！
ダークアイズ ベータテスター募集

ニュース

020 Play Online NEWS Summary
●日本で初めて詳報する「ANACHRONOX」「STAR TREK：KLINGON ACADEMY」情報
●FORCAL POINT「UNREALエンジンを使ったゲーム」
●Human Soft社に「SEED」の仕上がりを聞く
●アイドス・インタラクティブ日本法人設立　ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 036

ソフトウェアリリーススケジュール 038

TECHNICAL EDGE 新製品情報 130

特集1

061 マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

Combat Flight Simulator

Combat Flight Simulator 062

マイクロソフトが満を持して放つ「Combat Flight Simulator」は、ディテールにこだわりが感じられる同社初のコンバット系のフライトシムだ。非公式ながらFlight Simulatorの機体データやシーナリーの互換性があり、遊びがいのあるタイトルに仕上がっている。特に、シングル・マルチプレイ両方に役立つ機体解説は必見だ

HALF-LIFE

HALF-LIFE 072

敵をやっつけて出口を見つけるという、これまでの3Dシューティングとは一線を画す「HALF-LIFE」は、ストーリーがしっかりと練り込まれている。敵のAIもより洗練されており、音にも敏感に反応するなど、新しい試みが随所に見られる。今回は、製品版に先がけてリリースしたDAY ONEをもとに、シングルプレイの攻略をお届けする

BALDUR'S GATE

BALDUR'S GATE 080

日本での発売元も決まり、ますます期待高まるRPG「BALDUR'S GATE」。AD&Dの世界をパソコン上に忠実に再現したゲームシステムは、「DIABLO」とは一味違うパーティープレイ重視の味付けがされている。スケールの大きいこのRPGを今月から3回にわたって完全攻略する

F-22 トータル・エア・ウォー 088

「F-22ADF」の続編にあたるF-22 トータル・エア・ウォーは、リアルタイムに、戦況が変化するダイナミックキャンペーンシステムを搭載しており、実戦パイロットさながらの緊張感を味わえる。前作からさらに磨きがかかった描画エンジンと、2 on 2の快適なマルチプレイなど、確実な進化を遂げたこのゲームで勝てるテクニックを公開

CONTENTS

JANUARY 1 1999

けた違いのパフォーマンスを誇る新世代チップの登場で本格化する

特集2 **2D/3Dコンボカード冬の陣**

105

前回の特集からわずか3ヵ月しか経過していないが、2D/3Dコンボカードの世界は激変している。今回の特集では、BansheeやTNTなど話題のコンボカード14枚を一斉テストし、ポテンシャルの計測を行った。年末のゲームラッシュに備えてチョイスしたい1枚が必ず見つかる!

ゲームソフトレビュー

039

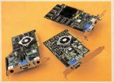
Play Online Exclusive Review

STAR TREK THE NEXT GENERATION : KLINGON HONOR GUARD
BLOOD 2:THE CHOSEN
F-16 MULTIROLE FIGHTER／MIG-29 FULCRUM
SPEC OPS:RANGER TEAM BRAVO
ミスティック・ウィーヴァ
CLUE
STARCRAFT:BROOD WAR
シムシティ 3000
TOMB RAIDER Ⅲ
LODE RUNNER 2
WWⅡ FIGHTERS
PEOPLE'S GENERAL
DOMINANT SPECIES
KNIGHTS AND MERCHANTS

読者プレゼント

ダークアイズベータテスター枠100アカウント
フォースフィードバックホイール10台
TNTカード4枚など豪華賞品満載!

128



連載

Dreamcast定点観測
034 Dreamcastインフォメーションセンター ネットワーク対応第1弾タイトル「セガラリー2」

Play Online Entertainment
060 TOOL:LOOPit
104 MOVIE:Xファイル ザ・ムービー
116 TOOL:PostPet2001

096 タダで遊べるネットワークゲーム THE XENOLOGY CRISIS WARHEADS

PIONEERS ON THE DEGITAL FRONTIER
098 戦略シミュレーションを生み出した巨匠「Sid Meier」

3Dアクセラレーター定点観測
102 Do! Voodoo

QUAKEⅡ定点観測
118 IMPULSE 999

ULTIMA ONLINE定点観測
120 UO.net

battle.net定点観測
124 Blizzaard from Far East

126 Code Factory
136 いかさま野郎 チートコマンダー
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
142 Play Online SQUARE
143 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

LOOPIT

あなたのがデザインしたキャラクターがLOOPITに登場

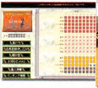
その他

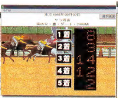
017 付録CD-ROMハイライト
059 バックナンバーのお知らせ
140 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

What's New by Panasonic

迫真のネットワーク競馬ゲーム、パナソニック・ハイホーに登場！

クラシックロード
for Hi-HO
サラブレッド・ステーブル





レースは毎日、20分間隔で出走。レース情報・オッズ表を分析し、馬券を購入しよう。見事的中し、ポイントが貯まると出走馬の購入が可能に。馬券でポイントを稼ぐもよし、馬主としてランキング殿堂入りを目指すもよし。ネット上で「仮想競馬」を楽しめちゃう。
今なら「ボーナスポイント プレゼント キャンペーン」も実施中。どんどん参加してね！

NEW!

©1996 株式会社プログレス ©1996 Victor Interactive Software Inc. ©1998 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd ©1998 Panasonic Wondertainment Inc.

松下電器 ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html
松下電器の最新情報をインターネット上でご覧ください。

パナソニック・ハイホーインターネット接続サービス

値段もサービスも納得

●アクセスポイント、全国124ヶ所。('98年11月現在) ●年中無休の安心サポート&カンタン入会。●海外接続サービス、接続可能地域が約150ヶ国に大幅拡大。●DoPaインターネット接続サービスも開始。●月1,600円／15時間と月500円／3時間の、お得な2コース。

料金コース	おてがるコース	じっくりコース
加入料	3,000円	3,000円
月額基本料金	500円／月	1,600円／月
基本料金内のご利用可能時間	3時間	15時間
基本時間超過後の料金	7円／分	7円／分

※法人向けサービスもご用意しています。

今オンラインでハイホーに入ると
入会無料!
1999年3月31日まで
※対象はオンラインで申し込みをされる方に限ります。※本誌付属のCD-ROMを使ってお申し込みください。

Let's モバイルモニターキャンペーン実施中!

Panasonic Hi-HOの「じっくりコース」に新規加入(1998年11月1日～1999年1月11日)いただいたみなさんから、ノートパソコン新製品 Let's note comm/C33 (CCDカメラモデル)を一年間使用できる「モバイルモニター」を2名募集!
詳しくは、http://town.hi-ho.ne.jp/campaign/monitor.htmへアクセス!

Panasonic

Hi-HO

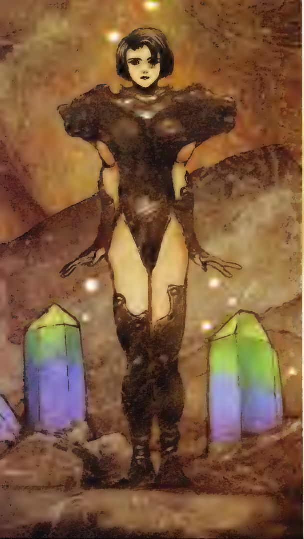
インターネット総合サービス「パナソニック・ハイホー」
http://www.hi-ho.ne.jp/

お問い合わせ、資料請求、お申し込み先は松下電器産業(株)
パナソニック・ハイホー インフォメーション デスク 〒571-8501 大阪府門真市大字門真1006
TEL.06-949-2342／03-3432-8140 FAX.06-949-2363 E-Mail:info@hi-ho.ne.jp

あなたとともに 豊かな未来へ 松下電器

NO COPY

●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉



「ルナティックドーンⅢ」公開βテスト開催決定!!

アートディンクでは「ルナティックドーン Ⅲ」の来春発売に先駆けて、
実際にソフトを体験していただく、"公開βテスト"を開催します。
参加方法、内容などの詳しい情報は、弊社ホームページをご覧ください。

URL http://www.artdink.co.jp/

©ARTDINK.All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/

株式会社 アートディンク

資料請求 No.009

MEDIAQUEST PC GAME LINEUP

Wizards OF THE COAST

あのマジック：ザ・ギャザリングのインターネット対戦が、AOLで遂に実現。

11月下旬スタート!!

MAGIC The Gathering®
-ONLINE DUEL-

PC版マジック：ザ・ギャザリングインターネット対戦対応2タイトル好評発売中!!

マジック：ザ・ギャザリング
オンライン エディション
完全日本語版
価格：￥10,800（税別）

マジック：ザ・ギャザリング
デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ
完全日本語版
価格：￥6,800（税別）

公式サイト公開中!!
詳しくはhttp://www.mmq.co.jpにて公開。

MQ MEDIAQUEST

株式会社メディアクエスト
〒102-0075 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F
TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート：祝祭日を除く月〜金 13:00〜17:30）
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。　※表示発売日は発売予定日です。

通信対戦の最新情報掲載中!!
http://www.mmq.co.jp

Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X®は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Pentium及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。

資料請求 No.010

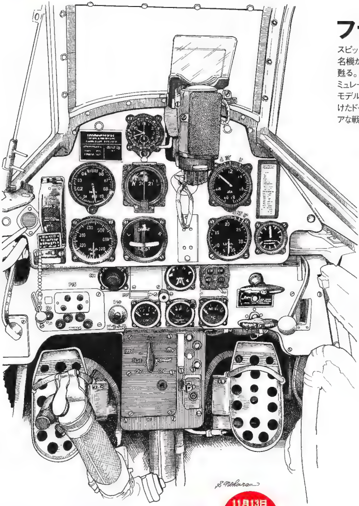
Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®98

Microsoft®

Where do you want to go today?™
www.asia.microsoft.com/japan/

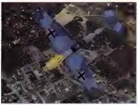
こんどは戦う フライト シミュレータ!

スピットファイア、メッサーシュミット、ムスタング…。往年の名機がマイクロソフト フライト シミュレータの世界で華麗に甦る。舞台は第二次世界大戦下のヨーロッパ。フライト シミュレータのシミュレーション エンジンをベースにしたフライトモデルや、リアルに再現された地形をバックに、制空権を賭けたドッグ ファイトが展開される。フライトのテクニック+シビアな戦闘感覚。ここにフライト シミュレータの新章が開かれた。



●メッサーシュミットBf 109E ／コックピット正面配置
1939年就役。第二次世界大戦開戦時、英空軍のスピットファイアと華々しい空中戦を展開した。
イラスト　野原　茂

2種類のシナリオを持つキャンペーン、短期決戦のクイック コンバットで、当時の空中戦をリアルに体感できる



当時の背景、街並は航空写真さながら。当時のロンドン、パリ、ベルリン他30都市の建造物が3Dモデリングされ、上空からの眺望は圧巻

〈スピットファイア Mk IX〉

配備戦闘機

- ●スピットファイア Mk. I
- ●スピットファイア Mk. IX
- ●ハリケーン Mk. I
- ●メッサーシュミット Bf 109E
- ●メッサーシュミット Bf 109G
- ●フォッケウルフ Fw 190 A
- ●P-51D ムスタング
- ●P-47D サンダーボルト

2本で当たる、3本で当たる!
マイクロソフト
ズバッと マトめて! キャンペーン!
1998 10 23 fri ➡ 1999 1 24 sun

今、マイクロソフト製品をまとめて買うと、SONY DVD-ROM Discmanや三菱電機カラー液晶モニターほか素敵な賞品が当たる、お得なキャンペーン実施中。
詳しくは、http://www.asia.microsoft.com/japan/、または店頭にて。

11月13日 新発売

SideWinder Force Feedback Pro 対応 マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック プロ

[フライト シミュレータの新しいラインアップ]

Microsoft® Combat Flight Simulator

マイクロソフト コンバット フライト シミュレータ　WWIIヨーロッパ戦線 シリーズ
Windows® 95/Windows 98／Windows NT® Workstation 4.0 対応

●マイクロソフト インターネット ホームページ　http://www.asia.microsoft.com/japan/games/

FAX情報サービスで各種情報をお届けしています。プッシュ回線のFAXで03-5454-8100をコールし、情報の入っているボックス番号2#1#012913を押してください。ガイダンスに従ってスタートを押すと、情報がすぐにプリントアウトされます

●電話でのお問い合わせは　マイクロソフト カスタマー インフォメーション センター　東京(03)5454-2300　大阪(06)245-6995

●Microsoft、Windows、Windows ロゴ、SideWinder、Where do you want to go today?は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。

●製品の仕様およびパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。

マイクロソフト株式会社

ついにできたを。
KOEI
20th
20周年記念特別作品
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
インターネットに権謀術数が渦巻く。
信長の野望 Internet
ネットワークで戦国を制せ
●秘密外交を可能にする書状システム
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、
敵の同盟国を懐柔するなど秘密外交が可能に。
●刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム
●快適にプレイするための同時ターン制
●インターネットでの対戦結果をいつでも見られる!
プレイ中の「戦功ポイント」はサーバに記録されているので、
誰が日本一のプレイヤーか一目瞭然。
絶賛発売中
Windows®95/98版
Windows NT®4.0版
価格 7,800円
攻略本 信長の野望Internetハンドブック
●11月下旬発売・1,800円
ご注意
インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/ からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。
策謀渦巻く書状外交。本物か偽物か状況把握して判断すべし。
戦略ユニットを派遣して勢力圏を拡大する。敵の補給ラインを分析せよ。
戦闘はマップ上で解決。包囲、方向、ユニットの特性を考えた戦術が重要。
『ネットワーク対戦キャンペーン』ただいま実施中!
実施期間
第2回:'98.11/2~11/30
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows® Microsoft® Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ANNO 1602
Creation of a New World
君だけの神話が今、始まる!!
親愛なる友、探検者と開拓者の世界へようこそ。
貴方の魂を新しい時代の幕開けであるあの時、
1602年へいざないましょう。
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
Windows95/98
日本語版
標準価格 9,800円(税別)
98年
11/13
発売予定
ZOO&M3:ENTERTAINMENT
3タイトル一挙に発売!!
BARRAGE:English 98/10/16 On-Sale 8,800Yen.
リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
NEW-LINEUP1
COMMANDOS:Japanese
On-Sale 8,800Yen.
リアルタイム・コンバット・シミュレーション
COMMANDOS
-特殊工作大作戦-
11/27発売予定
EIDOS
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.
DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
NEW-LINEUP3
株式会社ズー
販売元:
エムスリイエンタテインメント株式会社
発売元:
株式会社ズー
お問い合わせ:
株式会社ズー ユーザーサポート 0268(38)1561
URL http://www.zoo.co.jp/anno1602/
SUNFLOWERS
SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Lack of special indication does not imply, or indicate, that these names and/or Logos are free for use and not protected by trademark law etc. ANNO 1602 ©1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved.
続々新作登場予定!

資料請求 No.013

アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

Windows95版 戦術級シミュレーションゲーム 大戦略マスターコンバット2を完全攻略!

大戦略 マスターコンバット2 完全攻略ガイド

システムソフト公認

対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1998 SystemSoft Corporation
©1998 斎藤絹/スコラ社

Windows95版 ファンタジーRPG イースエターナルのすべてがわかる!

イースエターナル ビジュアルブック

日本ファルコム公認

特製描き下ろしポスター付き!

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ

©1998 Nihon Falcom corporation

シークエンス・パラディウム Sequence palladium 完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGADO STUDIO

好評発売中

マスターオブモンスターズ 魔導士の試練 オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/160ページ

©1997 SystemSoft Corporation

マスタージアーク 完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)
A5判/128ページ

©1997 SystemSoft Corporation

ヴァンテージ・マスター オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/176ページ

©1997 Nihon Falcom corporation

〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL 03-3464-8285(販売部ダイヤルイン) 株式会社 アクセラ

アクセラのインターネットを楽しむ本

インターネットの歩き方

絶賛発売中！

面倒なアドレス入力は必要なし、ワンクリックで簡単アクセス！

各巻ともCD-ROM付き

インターネットの歩き方

8 サッカー

サポーター必携の1冊！

あらゆるジャンル・カテゴリのサッカー関連ページ400サイト以上を収録。Jリーグのオフィシャルページやファンページをはじめ、大学・高校・少年サッカーや世界各国のページも掲載。

本体価格 1,800円（税別）

1 ギャンブル

競輪、競馬、パチンコ、カジノまであらゆるギャンブルに勝つための情報満載！

本体価格 1,500円（税別）

2 通販

国内、海外の通販ページを収録！インターネットで、楽々ショッピング！

本体価格 1,500円（税別）

3 ラーメン&カレー

ラーメン、カレーに加え、餃子や焼き肉のおいしいお店情報満載！

本体価格 1,500円（税別）

4 アダルト

世界中から集めた、大人のためのホームページガイド決定版！

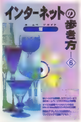
本体価格 1,500円（税別）

5 ゲーム

プレステ、サターン、PCゲームなどゲーマー必見のホームページ満載！

本体価格 1,500円（税別）

6 酒



幻の銘酒、おすすめのワイン、楽しく飲めるお店のホームページを紹介！

本体価格 1,500円（税別）

7 コミック

メジャー作家からインディーズものまで、アニメファン必見の1冊！

本体価格 1,800円（税別）

すべての掲載ページのリンク集をWindows、Mac対応CD-ROMに収録！

お問合わせは、こちらへおねがいします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
TEL03-3464-8285（販売部）

株式会社 アクセラ

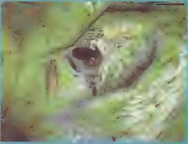
Windows98対応
ソフト多数収録！
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価：本体7,800円（税別）
フリーソフト＆シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ！
12月7日
発売
WIN98/95
FREESOFT&
SHAREWARE
http://www.axela.co.jp/pack/
発行 ベクター
発売 アクセラ
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285（販売部）
株式会社
アクセラ

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

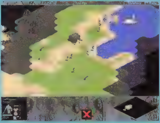
国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

HERETIC II


TOMB RAIDER III

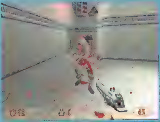
WW II FIGHTERS


Age of Empires Expansion: The Rise of Rome

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

POWERSLIDE

DETHKARTS


BLOOD II

話題のコミュニケーションツール LOOPiT

[illegible]ケーションツールLOOPiTを収録。キャラクターで自分の感情を表示することができ、[illegible]

LOOPiT

その他の収録タイトル

- ABE'S EXODUS
- Age of Empires
- ANCIENT CONQUEST
- BARRAGE
- COUNTER BLOW
- ENEMY INFESTATION
- [illegible]
- HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY
- Pinball Arcade
- TOPGUN HORNET'S NEST

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p 140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Dark Eyes ダークアイズ

この冬、ついにオープンβテスト始動 1000人以上のプレイヤーが惑星フェアホープに降り立つ

「ダークアイズ」のオープンβテストが、この冬ついに開始される。今まで公開されてきたダークアイズに関する情報量は依然として少なく、やきもきしているファンも多いことだろう。そこで今回は、ゲームシステムや設定のさらに詳細な情報をお届けする。　文／菅原有香

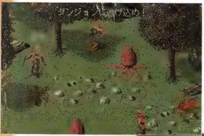
仲間との連携が重要になる親交度システム

ダークアイズは大勢のプレイヤーキャラクター(以下、PC)が、同時に「フェアホープ」という惑星で「別世界での生き方」を体験するゲームである。「日本語の使えるネットワークRPG」という陳腐な枠をはるかに超えた、ダークアイズならではのフィーチャーについてより詳しく紹介していこう。

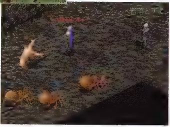
多くのプレイヤーが知りたいと思う情報は、戦闘に関するものだろう。戦いを嫌い、生産スキルの道を究めようとするプレイヤーももちろんいるはずだが、大半のキャラクターは冒険者として戦いに身を投じるに違いない。対モンスター戦闘であるか、対PCであるかは人それぞれだ。

戦闘に、いやダークアイズのPC間コミュニケーションすべてに関わる重要な要素がある。それが「親交度」というパラメータだ。親交度は、文字どおりほかのPCとの親しさを表わす。このパラメータが上がると、戦闘時にシミュレーションゲームで言うところの「支援効果」のような戦闘効果が得られる。信頼できる者同士が力を合わせて戦うとき、PCたちは通常以上の能力を発揮することができるのだ。これによって、普段PCが太刀打ちできないマスター勢力の放つ強大なモンスターでさえも、信頼厚い仲間数人が協力して戦いを挑めば、じゅうぶん倒せる可能性が出てくる。

イベントで登場した恐ろしく強いモンスターを、共に冒険している仲間と力を合わせて打ち倒すというシチュエーションは、かなり燃える。ニュースサイトが存在するなら、勇者の登場として報じられるかもしれない。このような公式・非公式サイトとの情報連動も、ネットワークRPGの楽しみの一つだ。現に、かなりの数のダークアイズファンサイトができている。各サイトのますますの発展を願うばかりだ。



強いモンスターとの戦闘には、やはり仲間が必要だ。親交度の導入によって、冒険はよりドラマチックになることだろう



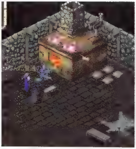
Information	
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上 (PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上 (64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX5以上対応の VGAビデオカード
モデム	：28.8kbps以上

©1998 NEXTECH CORPORATION　ALL RIGHTS RESERVED

種族ごとの生産スキルが探求心を刺激する

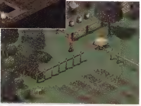
生産スキルの深い楽しみについても述べよう。例えば、インファンの「採掘」は基本能力でありながら、非常に利用価値が高い。採掘場を建設し、埋蔵されている鉱石を掘り、それを「加工」することによってアイテムに変化させる。このとき、あるアイテムと加工合体を行えば、より優れたものを作ることもできる。試行錯誤が必要だが、きっと楽しい作業になることだろう。PCたちが得たデータは、貴重な情報として各人のホームページにアップされると予想される。レアアイテムを求めて、発掘加工を繰り返すつわものも登場するかもしれない。

ただし、採掘場は家のように個人所有とならないので、横取りをされる恐れもあり、危険が残る。素材を掘ったころを見計らって襲ってくる悪漢にも注意だ。



採掘と狩猟によって生活を営む、風の民インファン。採掘物を加工して活用する能力が発達したのは、厳しい自然風土の中で生き抜いていくために必要だったからだ

対して、オーガルには「栽培」という能力がある。一見地味だが、究めると面白い。最初は薬草程度しか育てられないが、スキルが上昇し、冒険の果てに珍しい種子などを入手すれば、強力な薬品などを作ることができるのだ。また、栽培によって、もう一つの技能「飼育」に使って生物を強化するえさや、親しいインファンのPCに譲ってやれるような「加工」の新材料も作ることができる。栽培は採掘のようにすぐ結果が出ず、植物が育つまで待つ必要があるが、待つだけの価値がじゅうぶんありそうだ。



自然の恩恵を受けながら、穏やかな気候の下で暮らしてきた陽の民オーガル。栽培や飼育によって、生活の糧を得てきた民族だ

続報第5弾

寒そうな土地に眠る死者たち、これらの墓地の下に埋まっているのは、戦いに敗れた戦士たちなのだろうか

本誌限定100名のオープンβテスト特別枠獲得 このチャンスを見逃すな

始まるのが待ちきれないオープンβテスト。このβテストの参加者として、本誌の読者だけを対象に限定100名の特別枠を獲得した。今回のオープンβテストに関する詳細情報を、開発元のネクステックと、Gamer'sDreamのNTTデータから入手することができたのでお知らせしよう。

Q どうすればβテストへ参加できるのか？

A βテスター希望者は、本誌今月号のアンケートハガキを全項目に漏れなく記入の上、「希望プレゼント番号」の欄に赤字で「DE」と記入のこと。応募者の中から抽選で100名が選ばれる。締切りは11月30日必着だ。テスターに募集すると、厳正なる抽選の上、当選者にはダークアイズのβ版CD-ROMが郵送される。当選者の告知は、この発送をもって発表に代えるとのこと。

Q テストの開始時期やテスターの特典は？

A βテストは12月から開始の予定で、なんと全部で1000人以上のテスターを集めるそうだ。テスターは、発売前のダークアイズをプレイすることができる。また、今後ダークアイズや、ネクステックが発売するタイトルに関する情報の優先的な提供や、ノベルティーグッズのプレゼントといった特典もあるのだ。

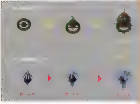
チャット文字の色は変更できる。キャラクターの衣装の色までも変更できるようになったのだろうか。βテストに参加して、自分の目で確かめてみよう

Q 製品版との違いや制限は？

A βテストの際のアカウントは製品版では使用できないが、機能の制限などはなく、製品版と同じようにゲームプレイが可能だ。うれしいことに、サーバーも24時間フル稼働の予定で、サーバーダウンの時間などもない。ただ、ゲームマスターのようなシステム側の補助員は存在しないようだ。

Q 種族は自由に選べるのか？

A 気になるオーガルとインファンの種族の振り分けだが、ユーザー側では選択できないそうだ。これは、βテストを通して2種族のプレイヤーが、ちょうど半々になるように調整するため。その分、プレイヤーは同一種族のキャラクターデータを二つまで持てる。



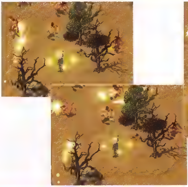
オーガルとインファンのそれぞれに、育成専用のモンスターが存在するらしい。最終形態ではどのような姿になるのだろうか。また、いったいどのような動きをするのだろうか。なぞは深まるばかりだ

Q βテストのゲーム中にイベントはあるのか？

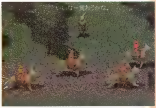
A βテストのエンディングにはイベントがある。現時点では、モンスターが街を破壊するというイベント案などがあるそうだが、最終的にはまだ決定していないとのこと。どのようなイベントがあるのか非常に楽しみだ。

Q ホームページでの報告は？

A 各βテスターが運営するホームページにおいての画像の使用は、著作権保護の観点から禁止したいと考えているそうだ。情報公開については、プレイした感想などはいいと考えているそうだが、検討中とのこと。個人が作ったユーティリティーソフトなどについての制限を加えることはないが、それを使用してダークアイズ自体に不具合が起こっても責任は持てない。



新しい魔法の画像を入手した！ まるで誘導ミサイルのようなこの魔法は、かなりのそう快感を得られそうだ



ダークアイズの世界でも、馬に乗ることができるようだ。果たして、ほかにも乗ることができる動物がいるのだろうか

1000人以上のプレイヤーが、この冬、ダークアイズの世界に集う。諸君が惑星フェアホープに降り立つ、その時はもうすぐだ。

海外ゲームの最新情報を

今月から装いを新たにお届けする海外ゲームニュース。日本のRPGの影響を感じさせる「ANACHRONOX」、そして、スタートレックファンへの朗報となる「STRATREK：KLINGON ACADEMY」の話題を中心に、今月も新作パソコンゲームの情報をどこよりも早く、深く紹介する

Japan Premiere

ANACHRONOX

「クロノトリガー」をはじめとするスクウェア作品に影響を受けたという「ANACHORONOX」。ストーリーはほとんど明らかにされていないが、主人公はスライ・ブーツという頑固者の私立探偵で、絶滅したと思われる種族と、彼らが保持していたミステック技術を探して銀河を駆け巡るという壮大なものである。「DAIKATANA」のようにお供も付くが、戦闘はリアルタイムで、すべてのキャラクターを操作する「ファイナルファンタジーⅦ」のようなシステムになる。視点も自由自在に変更することができ、戦闘以外でもゲーム内シネマティックとして、グリグリと動かせるようになっている。

このゲームでまず驚かされるのが、その広大なマップだ。舞台は10数個の惑星にまたがり、それぞれの星はさらに10程度のレベルから構成される。RPGなのにレベル制というのも変な気がするが、このゲームはQUAKEⅡエンジンがベースになっていることを忘れてはならない。野外マップもこのエンジンにしては広大で変化に富んでおり、レベル間のつなぎ目がないシームレスなデザインなのである。

独自に開発したテクスチャーポリゴンの圧縮技術によって、400人以上登場すると言われるNPCや、150にも及ぶモンスターをどれだけ配置してもフレームレートが落ちないという。水や波の表現などのグラフィック面でも大幅な向上が見受けられる。テクスチャーは24ビット表示が可能になり、部分的に霧を設置できるボリューメトリックフォッグ効果もある。

なお、ANACHRONOXは構想があまりにも膨大になったため、3部作に分けて開発されることが決まっている。

ANACHRONOX

ジャンル：アクションRPG
開発元：ION Storm社

アメリカ／ヨーロッパ
発売元：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年春

日本
発売元：アイドス・インタラクティブ株式会社
発売時期：1999年春
ネットワークサポート：あり

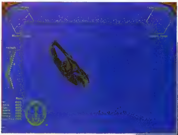
ここが注目ポイント！

制作チームのリーダーは、id Software社の設立にも携わった奇才トム・ホール氏。そのホール氏は「DOOM」のデザインを練りすぎてカーマック氏と方向性が合わなくなったのが退社の理由というから、ANACHRONOXは非常に複雑なゲームとなるだろう。id Software社退社後は、3D Realms社で「DUKE NUKEM 3D」の元種である「RISE OF THE TRIAD」を制作している。

画面写真を見れば一目瞭然だが、日本のRPGに見られるようなセリフの吹出しを使用しており、キャラクターの声もデジタイズする予定になっている。5人程度のパーティが組めるというが、現在はサブキャラクターの公表はされていない。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

最速紹介!!



Japan Premiere

S STAR TREK: KLINGON ACADEMY

来春に発売が予定されている「STAR TREK：KLINGON ACADEMY」は、さらなる飛躍を感じさせるスペースコンバットシミュレーションである。パラマウント映画『スター・トレック6 未知の世界』以前の世界が舞台となる。プレイヤーはクリンゴン帝国の猛将、チャング将軍指揮下の見習いコマンダー、トーレックとして果てしない宇宙での戦闘に参加するのだ。クリンゴン帝国の市民戦争を題材にしており、敵対するのは多数派に擁立されたミルコア。そこにシュクリアンというゲームオリジナルの種族が絡み、三つどもえの争いとなる。

見習いとはいえ、トーレックはエリート軍人の卵である。戦艦の指揮を任され、30以上ものミッションを戦い抜いていく。戦場となる場所も豊富で、小惑星群からブラックホールまで用意される。星雲内であればガスでレーダーがかく乱されるし、太陽付近ならば熱波のために早急な勝敗を求められる。プレイヤーは天文物理に合わせた状況下での戦闘を強いられるのである。

戦艦はSTAR TREKシリーズに登場した、乗員を数百人から数千人搭載できる60種程度が使用可能になる。シングルプレイでも15種程度から選択できるという。

船員に命令を下すのには、大幅に簡略化されたシステムを使用する。画面下部にエンジニアやサイエンスなどが、1番から8番までのカテゴリーに区分されている。これがそれぞれの管轄を受け持つオフィサーたちという設定なのだ。例えば、ウェポンオフィサー(7番)を呼び出して、3番に登録されているレーザー砲を発射するという武器使用命令は、7と3のキーを押すだけで済むのだ。ミッションの達成具合やプレイヤーの取る行動で、このクルーたちのモラルも変化するという。ゲームシステムとしても目新しい要素がふんだんにあり、スタートレックファンでない人でもじゅうぶん楽しめるだろう。

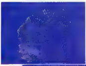
ここが注目ポイント!

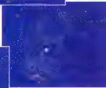
戦闘機ではなく、巨大戦艦を操縦するというのも新鮮な要素と言えるだろう。実際、戦艦の大きさや重量を印象付ける演出もなされており、加速感や重兵器の使用感は戦闘機では味わえないものとなる。いったん停止した状態での方向転換はゆっくりと旋回するので、機体の重さを実感できるようになっている。

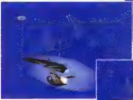
戦艦が木っ端みじんに破壊されていく描写は圧巻だ。正確な破壊の仕方を模倣するため、開発者たちは映画やテレビシリーズをすべて見直したという。ジェネレーターが破壊されれば、船内の電気系統もダウンするなど、ディテールにも凝っている。ちなみに、この機能に名付けられたギンスシステムは、昔アメリカで深夜にやっていたテレショッピングのよく切れる包丁Ginsuから採ったものだ。

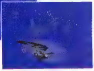
STAR TREK：KLINGON ACADEMY

ジャンル	：スペースコンバットシミュレーション
開発元	：Tantrum社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Tantrum社／interplay Productions社
発売時期	：1999年4月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：LANで8人、インターネットで4人まで









MYTH II: SOULBLIGHTER

いよいよ発売が迫った「MYTH」の第2弾、「MYTHⅡ：SOULBLIGHTER」は、技術部分とゲームプレイをさらに強化し、前作の人気に恥じない出来に仕上がっている。前作の終わりから60年後を舞台にした中世ファンタジーという何の変哲もストーリーだが、屋内での戦闘が追加されるなど、新しい要素がふんだんに取り入れられている。もともと滑らかなテクスチャーで知られているシリーズだが、ポリゴンメッシュも4倍細かくなって、さらに複雑で多様化している。川や池の水も驚くほどリアルになったのに加え、飛ぶ鳥や泳ぐ魚なども登場し、生き生きとした空間が広がるのだ。

前作で問題とされた操作性も、すべてマウスでプレイできるように大幅に改良された。もちろん、カメラ視点のコントロール機能もあり、カーソルを画面の隅に合わせるだけで変更が可能だ。

新しく制作されたツールでアニメーションが2倍に増え、肉片や血の飛び散りがさらにリアルになっているし、ユニットによっては、ちゃんと走って移動したり、戦闘や勝利したときのポーズも違ったものが用意されている。3Dで表現される炎はオブジェクトに燃え移っていき、武器や爆破で破壊できるオブジェクトも多い。

マルチプレイでのゲーム性にも重点が置かれ、チーム対戦では、実際に二つのユニットが協力し合って敵軍と戦うのだ。このジャンルのゲームには珍しく、本格的なマップエディターやツール類も付属する予定になっている。

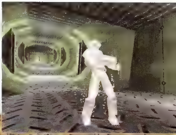
ここが注目ポイント！

世界初の本格派3D戦略シミュレーションとして登場したMYTH。期待の続編では、つり橋での攻防戦、屋内の戦闘など、戦略の幅が広がっている。また、前作と同様に無料サーバーBungie.netでのマルチプレイも楽しめる。

MYTHⅡ:SOULBLIGHTER	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	Bungie Software社
アメリカ	
発売元	Bungie Software社
発売時期	1998年12月
日本	
発売元	株式会社ゲート
発売時期	1998年12月
ネットワークサポート	IPX、TCP/IP

REQUIEM: AVENGING ANGEL

REQUIEM:AVENGING ANGEL	
ジャンル	3Dシューティング
開発元	Cyclone Studios社
アメリカ	
発売元	3DO Studios社
発売時期	1999年1月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	IPX、TCP/IP



ついに全米30大ソフト販売会社となった、トリップ・ホーキンス率いる3DO Studios社。そこが満を持して発売する3Dシューティングが「REQUIEM：AVENGING ANGEL」である。3Dシューティングとはいえ、アドベンチャーゲーム要素も多く取り入れられており、そこに宗教的なモチーフが加えられることで、何やら非常に濃度の高いゲームに仕上がっている。

舞台となるのは、最新技術と伝統が複雑に入り交じった近未来の世界。闇の世界が人類を掌握するのを阻止するため、プレイヤーキャラクターであるエンジェル、マラチが地球に降り立つというストーリーである。以前、本誌で紹介した「MESSIAH」とプロットが酷似しているが（両社ともアイデアのオリジナリティを主張している）、直接聖書から引用されたサブプロットなどが多々用意され、物議を醸し出す作品となりそうだ。

通常のプラズマガンのような近代兵器から、敵を塩の柱に変化させたり、血を沸騰させ、中から死滅させるスペルなどで、かなり強烈な攻撃を仕掛けることができるのだ。また、相手の体に取り付いたり、空を飛ぶといった行動もできるという。「SiN」や「HALF-LIFE」に見られるゲーム内ムービーが採用され、NPCと複雑なコミュニケーションをしながらゲームを進めていく。マルチプレイモードは8人までで、スムーズなゲームプレイが楽しめるそうだ。

ここが注目ポイント！

Cyclone Studios社が独自に開発したEAT(Emotive Action Techno logy)エンジンによって高いフレームレートとスムーズなアニメーションの共存を実現している。また、スケレタルアニメーション技術も採用しており、キャラクターの動きも非常に滑らかである。

FIFA 99

FIFA 99	
ジャンル	：スポーツ
開発元	：EA Canada社
アメリカ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1998年12月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX

美しいグラフィックと作り込みの細かさで人気となった「フィファ：ロード トゥ ワールドカップ98」の新年度版、FIFA 99が順調な仕上がりを見せている。ワールドカップという"足かせ"が外れたことで、12地区にまたがる250のクラブチームが選択できるようになり（前作は6地区172チーム）、三つの国際チャンピオンシップカップの優勝を掛けて争うことになる。

スポーツゲームのシリーズの弱みというのは、以前に制作したゲームエンジンを再利用し、データベースの書き換え以外は新要素が少ないところだろう。しかし、FIFA 99はかなりの変更点があり、EA Sportsの底力を感じさせる。いちばんの変更点は操作性の向上で、前作のレスポンスの遅さが改良されている模様。また、思考ルーチンもさらに良くなっているようで、チームメートの動きの悪さが目に付かなくなるようだ。

グラフィック面では、リアルタイムでの照明効果が採用されたのに加え、ユニフォームの明暗や影になる部分がはっきり見て取れる。オプションモードやネットワーク機能には変更はないが、サッカーゲームの決定版の地位を保持するのは間違いないだろう。

ここが注目ポイント！

データに即して、選手の身長に差を付けているという。そうなると、日本チームの空中戦が不利になることが予想される。また、トラッピングなど新しい動きが追加されたほか、ボールのトラッキング性能が向上しているというから、NPC選手たちは少し手強くなっているかもしれない。

CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

過激な暴力の描写で、識者やメディアを閉口させたレーシングアクションの最新作。プレイヤーが操る車は40種類から選択でき、武器は、地雷、火炎ビン、チェーンなど90種類も用意される。これでほかの車とレースをしながら、一般通行人をひき殺したり、公共物を破壊してポイントを稼いでいくことになる。

コンセプトがハイなゲームの割には、地味なグラフィックだった前作に比べ、最新作では完全3Dとなって、ディテールに凝ったゲームとなっている。スプライトベースだった通行人はポリゴン化し、ひけば立体的な肉片が飛び散る。通行人のリアクションも増えており、命乞いや建物によじ登ってまで逃げようとするようだ。フロントガラスやビルの窓も破壊でき、場所によっては屋内を無理やり走行することも可能だ。

空港や原爆で破壊された都市といったレベルがあり、飛行機や列車など破壊可能な巨大オブジェクトもある。

マルチプレイは8人までで、さらに強化されたキャプチャーザフラッグモードが用意されている。敵に攻撃されると徐々に崩壊していくミップマッピングの車体など、リアリティを追求しているのが、ある意味恐ろしい。

CARMAGEDDON 2:CARPOCALYPSE NOW	
ジャンル	：レーシングアクション
開発元	：SCI/Stainless Software社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Interplay Productions社
発売時期	：1998年12月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

ここが注目ポイント！

モラルのかけらもないゲームだが、ただ速いものが勝つというレーシングではなく、他人よりも多くのポイントをゲットすることで総合的に勝利できるというアイデアは悪くない。車体の修理が可能になり、通行人も個性化している。中には、カーラ・ロフトなるアドベンチャーゲームに登場しそうなキャラクターもいるらしい。

ANARCHY ONLINE

「MERIDIAN 59」や「ULTIMA ONLINE」の登場以来、ファンタジー世界を題材にした完全ネットワーク仕様RPGが多数発表される中、SF調のちょっと変わったRPGが制作されている。仮のタイトルで「ANARCHY ONLINE」と呼ばれるこのゲームは、ヨーロッパのFuncom社によって開発中のもので、人類が銀河系全体に移住している遠い未来を背景に、ナノテクノロジーを駆使して身体機能を変化させた人間たちが織り成すドラマとなる。

舞台となるのは銀河の端っこにある小さな惑星で、ナノテクノロジーを可能にさせるための鉱石Anarkium（アナーキウム）を生産する鉱山（従来のゲームで言うダンジョン）が豊富にある。プレイヤーは遺伝子の組み替えで派生していった4種族の人類に、60以上用意されたスキルを組み合わせることで、自分用のキャラクターを作り出す。それに加えて、肌の色や服の種類からボディーランゲージなどの細かい設定もできるようで、プレイヤーキャラクターに個性を出せるようにしている。

プレイヤーが探索するゲーム世界も多岐にわたり、炭坑や工場地帯から、先住民の遺跡や森の中などが用意される。クエストジェネレーターと呼ばれるシステムを導入しており、初心者から熟練プレイヤーまでが楽しめるクエストを常時ランダムに発生させることができる。当然ながら、プレイヤーはこれらの場所に自由に冒険に出かけてもいいし、街の生活者として平和に暮らすこともできるのだ。

ANARCHY ONLINE	
ジャンル	：RPG
開発元	：Funcom社
ヨーロッパ	
発売元	：Funcom社
発売時期	：1999年後半
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：完全ネットワーク仕様

ANARCHY ONLINEのシステムには、社会性だけでなく、政治的な要素も含まれている。これでプレイヤーは、冒険家になったり、商売人になるという既成の選択肢に加えて、この星を牛耳る巨大企業にけんかを売るレジスタンスとしても遊べるようになるのである。

WARGASM

WARGASM	
ジャンル	：コンバットアクション
開発元	：Digital Image Design社
ヨーロッパ	
発売元	：未定
発売時期	：1998年第4四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX、TCP/IP

「EF2000」以来、ほぼ2年の間隔で素晴らしいフライトシミュレーターを制作してきたDigital Image Design社（以下、DID）。「F-22 エア・ドミナンスファイター」に至っては、イギリス王室空軍でも訓練用に使用しているというほどの作品である。

その同社の最新作が「WARGASM」で、DIDとしては初の地上部隊を扱った作品となる。プレイヤーが操作できるのは、戦車、ヘリコプター、歩兵などとさまざまで、これを次々と操ってゲームを進めていく。この「インカミング」のようなゲームプレイに加え、現実から離れた近未来が舞台になっているので、DIDらしからぬ異質な作品になりそうだ。

舞台は今からそれほど遠くない30年ほど未来の世界で、人権が尊ばれ、戦争はすべてWWWW（WorldWide War Web）内の仮想対戦で行われている。プレイヤーはそのサイバーソルジャーの指揮官として、国の運命を掛けて戦うのである。現実から離脱したアクションゲームとはなっても、DIDのトレードマークであるリアルなグラフィックは健在。雨や霧、雷に至るまで、素晴らしいグラフィックで気象効果が表現される。物理に沿ったモデリングもされており、爆発効果や噴煙はもちろん、車両の一つ一つのタイヤの動きから、跳ね上がる泥まで忠実に再現できるのだという。フロントガラスを想定したモニター画面に付着する水滴さえ、よく見れば、背景をちゃんと逆さまに反映しているから驚きだ。砂漠から山岳地帯まで、地形の異なった30程度のミッションが用意されている。

マルチプレイを念頭に置いて制作されているため、対戦が面白くなりそうだ。何人までのサポートかは公表されていないが、Battle net形式のサーバー構築も検討中であるという。

METAL FATIGUE

ヨーロッパ有数のゲームメーカーPsygnosis社が発売するアメリカ製ゲームは、ジャパニメーションばりの"コンボット"と呼ばれるロボットを指揮して、リアルタイムで戦っていくシミュレーションである。胴体、右腕、左腕、腰下の四つのパーツをプレイヤーの好みに合わせて選択することができ、そのコンビネーションは数千にも及ぶのだという。例えば、右手部分にカタナとかパワーソードという接近戦用の武器を取り付け、左手部分には長距離用のステルスミサイル、胴体にはジェットパックを、そして足には早く移動できるようなパーツを付けるなど、いろんなパターンを編み出せるのだ。「METAL FATIGUE」は完全3Dのため、最低でもVoodoo1を搭載した3Dアクセラレーターが必要になる。ユニットはほかの戦略シミュレーションより大きめだが、滑らかなアニメーションを実現している。シングルプレイでは、三つのチームサイドに10個ずつのキャンペーンが用意されている。地上、地下、そして軌道上という三つの異なった地形が同一マップに配置されているため、場所に合わせて、戦略やロボットの仕様を変更して戦わなければならないのだ。

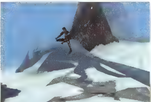
ストーリーは、ディエゴ、ジョナス、ステファンというRimTech社に所属する3兄弟が、新しく発見された星に開拓者として入植するという未来の企業軍人ものである。この星で先住民の究極兵器技術を発見したことから、3人の間に亀裂が入ってしまうのだ。

採取できるミネラルは3種類あるようで、通常の戦略シミュレーションよりも複雑なゲームシステムとなりそうだ。

METAL FATIGUE
ジャンル　：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元　：Zono社
アメリカ
発売元　：Psygnosis社
発売時期：1999年5月
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：IPX、TCP/IP

▶ここが注目ポイント！

AI(人工知能)のプログラミングを担当しているのが、「EMPIRE」や「PERFECT GENERAL」といった名作を手掛けたマーク・ボルドウィン氏。敵はプレイヤーに合わせて、次々と戦略を変えてくるようで、手強い相手になりそうだ。マルチプレイモードは8人までの対戦をサポートする。



KING'S QUESTⅧ: MASK OF ETERNITY

アドベンチャーゲームの神髄を示すべく、15年の歴史を持った「KING'S QUEST」の最新作、「KING'S QUESTⅧ：MASK OF ETERNITY」が登場する。シリーズを通しての舞台であるダベントリー王国で、mask of eternity(永遠の仮面)が割れてしまったことから、王家を含めた人々が石と化してしまう。1人だけ難を逃れた主人公コナーが、散り散りとなった仮面の破片を集めるため、七つの世界を冒険するというストーリーである。前回の「KING'S QUESTⅦ：THE PRINCE LESS BLIDE」では、2Dの究極のあり方追求したために、ディズニー系の作風になってしまったが、本作で完全3Dとなることで方向も定まり、より神秘的な雰囲気を盛り立てるゲームプレイになっている。

以前よりもアクションが多くなったのが目に付くものの、制作者は今はやりのアクションアドベンチャーでは決してないと言う。プレイすれば分かるのだが、巧みなパズルやサブクエストの構成が、しにせのソフトハウスならではのものなのである。イベントの発生や重要な場面ではムービーが使用されているが、それもすべてゲーム内で処理されており、ゲームデザイナーのロベルタ・ウィリアムス氏の語りのうまさが引き立つようになっている。アクションもゲームプレイの一部であることを否定せず、ジャンプも3種類くらいあるし、多様な武器でモンスターと戦いつつ、マグマだらけの地下迷路や氷で覆われた山々を冒険する。シングルプレイ専用ではあるが、技術、音楽、アートの美しさ、そして作り手の思い入れが見事に調和した期待の1作である。

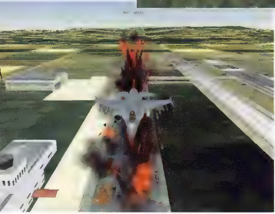
KING'S QUESTⅧ:MASK OF ETERNITY
ジャンル　：アドベンチャー
開発元　：Sierra Studios社
アメリカ
発売元　：Sierra Studios社
発売時期：1998年11月中
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：シングルプレイのみ

▶ここが注目ポイント！

インターフェースにかけては先駆けのシリーズだけに、今回もユーザーに配慮した使いやすいアレンジがなされている。カメラ視点は自由に変更でき、1人称の視点に切り換えることが可能である。いずれにせよ、ウィリアムスの世界観をじゅうぶんに堪能できるだろう。

FALCON 4.0

FALCON 4.0	
ジャンル	：コンバットフライトシミュレーター
開発元	：Microprose社
アメリカ	
発売元	：Microprose社
発売時期	：12月
日本	
発売元	：株式会社メディアクエスト
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX、TCP/IP



「FALCON4.0」が最初に公開されたのは、何とほぼ4年前になる。遅れに遅れているプロジェクトでも、決して中止にされないというのは、FALCONシリーズが培ってきた人気の高さゆえであろう。最近、社の買収があったことや、執筆時点でいまだに大手小売店での予約が始まっていないなど不安材料はあるものの、とりあえず、年末に発売される予定になっている。

FALCON4.0は、最新のF-16C Block 50/52を操縦する、朝鮮半島の有事を想定したフライトシミュレーターである。30ほどあるミッションはリアルタイムキャンペーン制を採用していて、息詰まる展開になるという。プレイヤーはゲームスタート時に、軍事力の優劣が異なった3パターンの難度から一つを選べるのだが、どのコンディションでもプレイ中に状況が刻々と変化していく。ターゲットの破壊、ストライクアタック、エスコート、パトロールといったさまざまな仕事をこなすかたわら、マップをチェックして別のエリアの戦況にも対応していかなければならないのだ。衛星写真を取り込んだマップは美しく、地上を駆け回る敵兵までも確認することができるようになるらしい。機体の忠実な再現では定評のあるシリーズだけに、コクピットの細部から豊富な武器やレーダーの種類など、かなりマニアックな出来になるだろう。発売後にはMiG-29のシミュレーターも発売される予定で、マップを共有したマルチプレイが可能になる。

ここが注目ポイント！

ここのところ、開発進ちょく状況のうわさをまったく聞かなくなった720人同時プレイだが、計画に変更がないことを切に願う。TENとの関係は継続されているので、実現される可能性はあり得るだろう。このゲームの持つキャンペーンシステムから、実現された場合の"大空中戦"がどのようなものになるかはじゅうぶんに想像できる。

Rage Software社インタビュー

「インカミング」がヒットし、パソコンゲーム業界で、がぜん注目を集めはじめたイギリスのゲームメーカーRage Software社。東京ゲームショウに合わせて来日したPaul Finegan氏に、いまだに人気の高いインカミングと期待の次回作についてお話を伺った。

Rage Software社は、イギリスに拠点を置くヨーロッパ有数のゲームメーカーである。サッカーゲーム「STRIKER」など、人気のゲームを多数開発しているが、インカミングが発売されるまで、このメーカーにあまり注目していなかった読者も多いのではないだろうか。まず、Rage Software社の沿革について教えていただいた。

「現在、ロンドン、リバプールなど、イギリスの4ヵ所にスタジオを持ち、約110人の従業員を抱えています。1992年に設立してから、開発会社としてやってきましたが、長年、ゲームの販売自体も手掛けようと思っていました。インカミングの発売がそのタイミングだと感じ、このタイトルから販売も兼ねるようになりました」

インカミングの登場は、衝撃的だった。ゲームプレイにも増して話題となったのは、そのグラフィックの美しさである。本国イギリスだけでなく、アメリカでの評判も上々だったようだ。

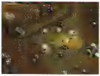
「インカミングは、ご存知のとおり、AGPに対応させるなどグラフィックのテクノロジー面でも特筆すべきタイトルです。見た目の良さも手伝って、数々のコンピューターショーで、デモに使われました。コムデックスでは、27社のハードメーカーにデモとして採用されたんですよ」

インカミングの成功で、開発会社、そして販売会社としても認められたRage Software社。アクションゲームのメーカーであるという印象が強いが、12月には「THE WAR OF THE WORLD」というリアルタイム戦略シミュレーションの発売も予定されている。

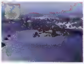
「このタイトルは2年前に契約したこともあり、発売はGT Interactive社となります。19世紀のイギリスに火星人が襲来するというストーリーで、戦略性とアクションが絶妙にバランスを取っています。このほかに現在7タイトルを開発中です。すべて教えることはできませんが、一つはアクションゲーム「HOSTILE WATERS」で、インカミングをよりリアルに、そして戦略性を強化した作品になります。あと第3者視点のアクションゲーム「EXPENDABLE」という作品もあります。これも、AGPに対応した美しい作品です」

現在、「EXPENDABLE」は1999年前半、「HOSTILE WATERS」は1999年後半のリリース予定である。どちらもRage Softwareらしさを感じさせるグラフィックで、3Dアクセラレーターが必須になるという。もちろん、両作品ともマルチプレイに対応しており、インカミングに続くヒットになる可能性が高い。アクションゲームファンは、1999年のRage Software社の動向にぜひ注目していただきたい。

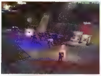
Paul Finegan
Rage Software社
Group Managing Director



THE WAR OF THE WORLD



HOSTILE WATERS



EXPENDABLE

FOCAL POINT
フォーカル・ポイント

UNREAL GETS SO REAL !

続々開発されているUNREALエンジン搭載の3Dシューティングは、“見せる”グラフィックでQUAKEを凌ぐことができるのか?

春先まで発売が延びてしまった「DAIKATANA」、その後に続く「ANACHRONOX」(共にION Storm社開発/アイドス・インタラクティブ発売)はともかく、「SiN」「HALF-LIFE」「HERETIC II」「KINGPIN」などの発売が終われば、QUAKE IIエンジン搭載ゲームは、しばらく休息状態に入ることになる。それに比べて、リリース以来グラフィックの美しさで多くのファンを引き付けているUNREALは、爆発的なスピードでライセンス契約をものにしており、Play Onlineが確認しているだけでもかなりの数に上っているのだ。今回は足早にそのタイトル群を紹介する。

「STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD」を発売したMicroprose社は、現在「X-COM ALLIANCE」(1999年前半発売)を開発中である。戦略シミュレーションとしては定評のシリーズだけに、3Dシューティングではあっても戦略性を重視し、4人を同時に操るシステムが導入されるようだ。

GT Interactive社から発売予定の「DUES EX」(ION Storm社開発、1999年発売)は、「ULTIMA UNDERWORLD」の制作に携わったウォーレン・スペクター氏が指揮するアクションRPGだ。近未来で暴れまわるテロリストに対抗するエージェントが主役だいう、おぼろげなストーリー以外公表されていないが、RPGフリークとして鳴らした氏だけに、その開発が気になるところである。また、ION Storm社はすでにUNREALエンジンを使用した「DAIKATANA 2」の開発にも着手しているという。

ちょっと変わった作品も登場予定だ。「TNN OUTDOOR PRO HUNTING 」(ASC Games社発売/DreamForge社開発・1998年末発売)は、その名のとおり、今はやりのハンティングゲームをUNREALエンジンで制作しているのである。メリットがよく分からないが、グラフィックが美しくマルチプレイにも対応している。もう一つ、最近同社から発表があった「WEREWOLF: THE APOCALYPSE」(1999年第4四半期発売)は、オオカミ男を扱ったアクションアドベンチャーだ。ペーパーRPGの『WHITE WOLF』を題材にし、ワームという破壊の精霊から地球を守るために特殊能力を授かった若者の話となる。

ほかにも一風変わったゲームとしては、Psygnosis社の「HIRED GUN」(1999年春発売) がある。小隊を指揮するコンバットアクションで、キャラクターに重点が置かれたゲームプレイとなる。近未来に活躍する雇い兵となって、悪徳企業を粉砕するという内容だ。同様のコンセプトのゲームでは、Sierra FX社の「NAVY SEALS」(2000年春発売)が発表されている。プレイヤーは海軍の特殊部隊の指揮官として、パラシュートでの空中戦から海底まで、さまざまな条件下でミッションを遂行していかなければならない。

3D Realms社は期待の「DUKE NUKEM FOREVER」(1999年春発売)を開発中だ。残念ながら画面写真は、QUAKE II エンジンで制作されていたときのものだが、3D Realms社ならではの毒のあるキャラクター設定に、UNREALエンジンの繊細さが加わる。ボンブシェルという峰不二子のような女性キャラクターも登場するのだ。

最後になったが、RPGでは伝統のあるLegend Entertainment社が開発中の「THE WHEEL OF TIME」(1999年5月発売)もリリースが楽しみな作品である。グラフィック面を強化しているのに加え、人気ファンタジー作家ロバート・ジョーダン氏の世界観が凄まじい奥行きを作り出している。なんとこの会社は「UNREAL 2」の開発にも取り掛かっているという情報があり、今後も目が離せないメーカーである。

文/奥谷海人

X-COM ALLIANCE

WEREWOLF :
THE APOCALYPSE

HIRED GUN

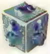
TNN OUTDOOR
PRO HUNTING

DUES EX

NAVY SEALS

DUKE NUKEM FOREVER

THE WHEEL OF TIME



Human Soft インタビュー with

光と影を利用したグラフィックがさえる3Dシューティング「SEED」を開発中の、ハンガリーのソフトハウスHuman Soft社を取材した。

今回は少し趣向を変えて世界を相手に活躍する東ヨーロッパのソフト開発会社を紹介したい。ハンガリーと聞いてコンピューターゲームを連想する人などいないと思うが、Human Soft社（ちなみに、日本のヒューマンとは無関係）は8年に及ぶ歴史を持ったれっきとしたしにせなのであるハンガリーを離れ、カリフォルニア州サンマテオ市を拠点にするHuman Soft社社長、ガバー・クダシュ（Gabor K. Kudas）氏にインタビューした。

Human Soft社社長。カナダ市民権を取得し、現在はアメリカとハンガリーをまたに掛けた勢力的な活動をしている。もともとは自らもゲームを制作していた経験を持つ。

Gabor K. Kudas

Play Online（以下、**PO**） 東ヨーロッパのソフトハウスなんてあまり耳にしないのですが、コンピューター関係の技術職に携わる人って多いのですか？

Gabor Kudash（以下、**GK**） そうですね。ハンガリーは共産政権下でも、数学やアニメーション技術で知られた国で、近隣諸国にテレビ用のCGアニメーションの輸出もしていたんです。もっとも、今でもコンピューターゲームを開発している会社なんて一握りもないですけどね。

PO Human Soft社の成り立ちについてお聞かせ下さい。

GK 個人的な話になってしまうんですが、子供のころにイギリスへ移住し、大学でコンピューターを学んだのをきっかけにこの業界に入り、コモドールのソフトを制作したりしていました。その後はカウンセリングなどをして生計を立てていたんですが、8年前に兄の力を借りてHuman Soft社を設立したのです。

PO 日本にもヒューマンという会社があるのをご存知ですか？

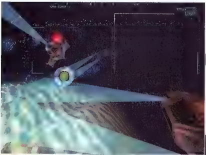
GK 話には聞いたことがありますよ。もともとカウンセリング業をしていた背景から、“コンピューター業界で、「人」の部分を扱う会社”という意味でつけたのです。

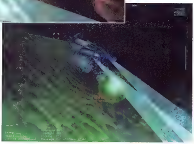
PO Human Soft社の過去の作品にはどんなものがありますか？

GK ヨーロッパではSEGAのピコ用のソフトを開発したり、「ストリートファイター」をAmigaに移植したりしていました。本格的にパソコン用のソフトを作るようになってからは、「DECATHLON」（1995年に、The 3DO Company社より発売）を制作しましたし、最近ではマスターアップしたばかりの「FATAL ABYSS」（Sega Soft社より発売中）があります。

FATAL ABYSSは近未来の深海で小型潜水艦を操作し、ミッションを遂行していくシューティングゲームである。オープニングのCGアニメーションも素晴らしく、驚くことにたった1人のCGアーティストの手によって制作されたものだという。しかも、普通なら販売会社に任せてしまうパッケージデザインまでこなしている やはり、東ヨーロッパには優秀な人材が多いのは確かなようだ。

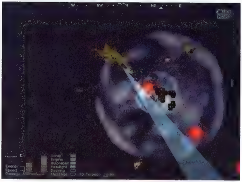
われわれの開発チームが重点を置いている事柄は、ただの見せ掛けだけじゃないゲームプレイの新要素としての光と影なんですよ。





暗い海底の雰囲気を逆手に取ったグラフィックの妙が楽しめる。海底と海面近く（海面には行けない）という制限はあるものの、ネットワーク対戦でも白熱した展開になるだろう

FATAL ABYSS

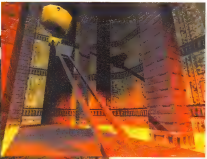


広くて暗いマップでも、プレイヤーが迷わないように制作されているという。基本的には敵との戦闘なので、左下のレーダーで目標を確認して接近すればいい

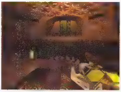
NEWS Summary

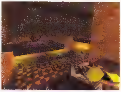
ガバー・クダシュ

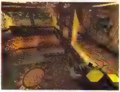
SEED

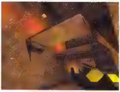


右の壁を見ると分かるが、トロッコが上昇するに連れて影が動いていく。その表現の細かさには脱帽する









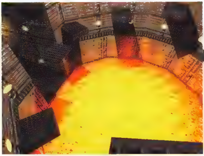
これらの一連の画面写真でもSEEDの持つ照明効果のリアリズムを理解できるだろう。特に武器のところに注目してほしいが、環境に合わせた影ができている。しかもこれはソフトウェアモードで表示されているものだ

PO FATAL ABYSSのストーリーはどうなっているんでしょう。
GK 超エネルギー源となる新種のバクテリアが発見されたことから戦争が起こる、未来が舞台のアクションゲームなのですが、成功の難しい深海をあえてテーマに選んだのです。
PO 深海のゲームの問題点というのは、真っ黒の空間に草木も生えていない灰色の地面という、見た目の地味さだと思うのですが、そのあたりはどう克服されているんでしょうか。
GK 克服したというより、うまく利用してビジュアル面で最大の効果を出せるようにしています。潜水艦のフロント部分に付いているサーチライトが予想以上にいい効果を生み出していますし、ダイナミックライティング効果を使い、発射したミサイルに沿って周辺が照らし出されるという表現も実現しています。
PO SEGAがアメリカで運営しているHEAT.NETと提携されていますが、マルチプレイモードはどうなっていますか。
GK FATAL ABYSSで最も面白い部分がマルチプレイだと思います。デスマッチやチームプレイ、キャプチャーザフラッグといったモードを用意しており、16人までが遊べるんです。
PO 一部ではHEAT.NETで遊べる今年最高のゲームだとも言われているようですね。
GK ありがたいことですよ。HEAT.NETはアメリカでDreamcastが発売されたときの専用プロバイダーとなることが決定しており、これからの成長が見込まれていますからね。Human Soft社のゲームとしても、グラフィックだけではなく、ネットワークゲームも作れるんだということをFATAL ABYSSで証明できるだろうと思います。
PO マップはどんなものがあるんですか。
GK 海底トンネルや岩礁など、起伏に富んだ地形で、中には破壊できる場所もあります。マップによっては強い海流もあり、うまく操作しないと船体ごと流されてしまうこともあり得ます。
PO 変な質問ですが、魚が泳いでいたりしないんですか？
GK アクションに専念してもらうため、海洋生物の類はすべて排除しています。実際そうしたことで、ずっとゲームに集中できるようになったと思いますよ。

次に説明してもらったゲームは、見た瞬間に息が詰まるような思いがするほどきれいな3Dシューティングで、アクションアドベンチャーといった感のある「SEED」（1999年秋発売予定）という作品である。「UNREAL」のような派手さは見受けられないものの（とはいっても見せてもらったバージョンは、まだモンスターさえも配置していないアルファテスト版である）、その光と影の表現はいまだかつて見たことがない代物だ

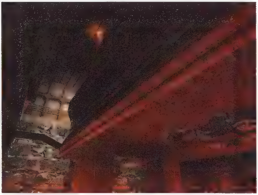
PO デモを見る限り、とにかく影の濃度がすごいですね。
GK これはレイトレーシングという新しい手法を使用しているからなんです。これがどんなものなのかというと、例えば、「QUAKE II」では3Dポリゴンのキャラクターを平面体に表示し直して貼り付けるというふうにして影を表現しているのですが、SEEDはリアルタイムでピクセル一つ一つの状況を計算していき、それに合わせた陰陽を再生することが可能なのです。自分の持っている武器にまで影ができたりしているでしょう？
PO 本当ですね。3Dアクセラレーターは必須なんですか？
GK いえ。3Dアクセラレーターに対応していますが、ソフトウェアのみでもここまで表現できるのが、このエンジンのリアルタイムシャドー効果の強みなんですよ。
PO なるほどデコボコ感もありますね。
GK もちろん、影は黒と白の間だけではなく、環境照明やオブジェクトのテクスチャーに基づいて色付きで表現できます。まだこのバージョンでは完成していませんが、壁の近くに立ったりすると、プレイヤーキャラクター自身の影さえも写るのです。
PO それがゲームプレイにはどう影響するのでしょうか。

SEED



注意しながらジャンプして、プラットフォームを上っていく。このあたりがほかの3Dシューティングと違うところだが、実際は1人称のカメラ視点なので、慣れないと操作が難しいかもしれない

デモ用に青い弾丸を撃っている。最近では標準となったダイナミックライティングエフェクトで、飛んでいく弾に沿って周囲も青く照らされている



標準で16ビットだが、24ビットでも表示できるテクスチャーは素晴らしい出来だ。特に、後方にある石壁は写真を取り込んだような美しさである

GK　われわれの開発チームが重点を置いている事柄は、ただの見せ掛けだけじゃないゲームプレイの新要素としての光と影なんですよ。例えば、1人称視点のゲームですから、後方の敵はプレイヤーからは直接見ることができないのですが、照明源の位置によっては、背後から忍び寄る姿が投影されるということがあり得ます。しかも、後ろから迫ってきた大きな影の張本人が、実は小さなネズミだったなんてことも起こったりするんです。

PO　トリック的な活用ですか。

GK　ええ。でもそれだけではありません。敵によっては、例えば、赤いライトにしか反応しない半透明のモンスターがいますが、注意して見ると影が床に写っていますから、目測で攻撃しなければならないのです。そのモンスターが暗闇に潜むと手強くなるでしょう。SEEDではそういった属性も表現できるのです。極端な話、QUAKE Ⅱから光を取ってしまってもじゅうぶんに遊べますが、SEEDから光を取ったら、もはやゲームにならないのです。このゲームにおいてそれくらい光と影は重要な意味を持っているのです。

PO　ところでSEEDはどんなストーリーなんでしょう。

GK　文明が発展し、地球人が銀河の隅々にまで移住できるようになったころ、太陽系の端に位置する惑星に突如異星人が現れます。その後、和平交渉が失敗に終わり、長期的な戦争が起こるのです。数では負けない地球人も、樹木のように光を栄養源とする異星人を圧倒することができず、行政府内部から崩れはじめてしまうのです。

PO　敵自体が光と関係あるんですね。題名のSEEDが意味するものは何ですか？

GK　SEEDはその異星人たちが新しく開発した武器の一種で、彼らが撤退していくときに惑星内に撃ち込んでいったものなんですよ。成長すると巨大迷路のように広がり、その星を内部から破壊します。これを阻止するのが主人公の役目となります。

PO　見た目がなんとなく映画『エイリアン』の巣を連想させますね。

GK　そうですね。このSEEDそのものからもモンスターたちが再生されていきますし、発想はあの映画に酷似していますね。ただ、有機的なテクスチャーや色使いで統一しているものの、SEEDが作り出すのは、映画で出てきたような子宮をモチーフにしたものというよりも、もっと巨大な地下基地といったイメージでしょうか。

PO　主人公の役どころというのは？

GK　政府が腐敗したことによって、臨時政府そのものが犯罪組織に取り込まれてしまいます。主人公は、敵対する組織との戦いで名を上げたベテランの雇い兵という設定です。

PO　光の玉のようなものが武器から発射されていますが、これはどういったタイプのものですか。

GK　この武器は照明効果をチェックするためにこのデモ用に作られたもので、実際のゲームには登場しません。武器のシステムは普通の3Dシューティングと違って、プレイヤーが実際に使用できるのは1種類のみなんです。この武器は前部がロケットランチャー系、後部がネイルガン系になっており、プレイヤーはそれを持ち替えて使うという設定になっています。

PO　武器ってその2種類だけしかないのですか？

GK　武器ではなくて、弾の種類で変化を付けていきたいと考えてるんです。

PO　モンスターについてもお聞かせ下さい。

GK　モンスターは現在予定されているもので15種程度。その中にいくつかのパターンを持ったものもいます。プレイヤーキャラクターの身長と比較して5倍くらいの大きさのモンスターもいます。

PO　5倍ですか。

GK　CPUに負担がかからないからこそ、そこまで大きくできるのです。今回お見せできないのが残念ですが。

アルファテスト版ということで、実際の細かなゲームプレイを確認するには至らなかったものの、ゲームプレイの比較という質問では、QUAKE Ⅱや「UNREAL」に混ざって「マリオブラザーズ」を引き合いに出したのが印象的だった。どうやら、パズルの要素は極力減らしているが、ジャンプなど、動きを使ったシューティング以外のアクションを多用するらしい。しかし、アクションを念頭に制作しているのではなく、光と影をいかに料理していくかということからスタートしたプロジェクトだということも忘れてはならない

PO　マルチプレイモードに関してもお話をお聞かせ下さい。

GK　残念ながら、これについても現時点でお話しできることはないんです。まだ1年後を目標に制作していますし、販売会社との交渉次第ですね。われわれのような会社はゲームごとに発売元が変わっていくんですよ。

PO　Human Soft社にはほかにもタイトルがあるようですが、状況は同じですか？

GK　ええ。Human Soft社初のRPG「CHAOS KINGDOM」は、1999年末を目標に開発しています。これもまだ発売元の決まっていないタイトルなんです。

PO　簡単にストーリーやゲームの目的を説明してください。

GK　アスレイという中世ファンタジー世界の王国の1冒険者として、最も有名に、そしてお金持ちになるのがこのゲームの最終目的です。どういう手段を用いるかはプレイヤー次第です。

PO　自由度が高そうですね。

GK　はい。このゲームのNPC（ノンプレイヤーキャラクター）には、あらかじめ設定されている行動パターンがないんです。例えば、城門にガードが

張り付いていて中へ通してくれないという場面があったとして、プレイヤーは許可をもらってから開けてもらってもいいですし、ガードにわいろを贈るとか、魔法で火を付けたり、川に放り込んだり、他人をけしかけて戦わせたりと、何十通りもの行動ができるんです。

PO 普通のRPGとはかなり違った印象ですが。

GK そうですね。決まったストーリーに沿って冒険していくのではない、という点で従来のRPGとは一味違ったものになっています。

PO プレイヤーはどうやってお金を稼いだり、有名になったりするんでしょう。

GK NPCが依頼してくる仕事をこなすんです。モンスターを倒したり、お使いをしたりといったものです。ただ、お使いで宝物を運搬する役目を与えられたとして、それを渡さないで自分のものにしちゃうということもできるんです。でも、依頼者とその次出会ったら、戦いを挑まれるでしょうけど。

PO その国の住人から好評だろうが、悪評だろうが、有名になればいいということなんですね。

GK はい。プレイヤーが好きなように行動して構わないんですよ。

PO ゲームを見る限りはパーティー制のようですが。

GK CHAOS KINGDOMのパーティーに制限はなく、プレイヤーが影響を与えたNPCはだれだって使えるようになります。有名になるに従って、マスターメイジや王族にさえ、好きなように指示できるようになるというのが、このゲームの中枢部分ですね。

特に決まった目的のない自由度の高いゲームプレイは、「ルナティックドーン」に近いイメージだろうか。偉大な冒険者になるのではなく、自分に忠実な仲間を増やしていくという点でも不思議なゲームである。国王さえも自分の指先でコントロールできる、神のような存在になることも可能なのだ

PO 王国のマップはどれくらいの広さですか。

GK 非常に広大な島に、村やダンジョンなどのホットスポットが点在し、それをクリックすることで移動できます。CHAOS KINGDOM（混とんの王国）と名付けたのは、この王国はさまざまな派閥に分かれていて、戦い合っているからなのです。プレイヤーはその間に入って、協力したり、敵対しながら、これらの派閥をうまく利用していくのです。

PO マルチプレイも面白そうですね。

GK はい。もともと明確なミッションがないゲームですから、それも現在どういう形にするか考えているところです。

PO 自由度の高さということ以外に、このゲームのポイントとなるところはありますか。

GK やっぱり、AI（人工知能）の良さでしょうかね。NPCとのコミュニケーションの多さもそうですが、さっきの例で言えば、ガードは"自分はガードであり、その国に生きる人間だ"ということを認識していますし、牛やニワトリさえも自分の役目を理解し、火を怖がるとか、彼らなりの知能を持って行動します。ガードに魔法で火を付けることができるといいましたが、近くに川があれば、ガードは走って川に飛び込むなどということもしますよ。

PO オブジェクトのインタラクティブ性はどうですか。

GK 建物の壁を壊すとか、木を燃やすということもできます。もちろん、時間がたてば、元に戻りますが。

PO 自分のキャラクターがどれくらい有名なのかというのは数値で示されているのでしょうか。

GK ええ、もちろん。キャラクターウインドウに、自分が稼いだ経験値や金額、魔法、武具などと共に表示されますよ。

PO ゲームに終わりはないんですか。

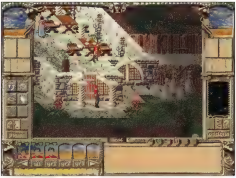
GK あります。王国が統一されるとエンディングになるのですが、必ずしもプレイヤーが勝つとは限りません。別のキャラクターが独自に動いて、プレイヤーより先に達成してしまうかもしれないのです。時間をかけてゆっくりと資金稼ぎ、とはいきません。

最後になったが、特別に秘蔵のゲームを見せてもらった。そのゲームは「VIHECLE WARS」といい、もともとは松下で発売予定だったM2用に制作されていた、車を使ったシューティングゲームである。車に個性を与えることで、かわいく、ユニークなゲームに仕上がっている。見せてもらったデモはパソコン用に移植されたものだが、クダシュ氏はDreamcastで日の目を見ることができればと語る

GK M2の企画が中止した後、独自にパソコン用に移植したものなので プレイしづらいでしょうが、技術的にも見劣りしない、いいゲームだと思います。車を擬人化し、主人公がやんちゃな子供時代から軍事学校を卒業して立派な戦士となるまでをアニメーションで描いていますし、Dreamcastに向いていると思いませんか？

PO 何か販売会社募集の宣伝文になっちゃいそうですが、Human Soft社の日本デビューがかなえられるといいですね。

インタビュー: 奥谷海人 / 写真: Shinya Aizawa

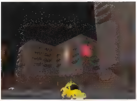


昔前のグラフィックだが、ゲームプレイは自由度の高い今風なCHAOS KINGDOM。キャラクターの左上の緑マークがヘルスポイントを表わしている

CHAOS KINGDOM

魔法で作り出した火の壁は、放っておくと周囲に燃え広がっていく。NPCや家畜たちは避けて通るので、攻撃魔法というよりは防御用として使うのだろうか

VIHECLE WARS



パソコン版では、照準をマウス、車の移動をキーボードで行う。独特の操作感が楽しめる一風変わったシューティングだ

国内発ネットワーク

ルナティックドーンⅢのβテストが始動 Play Online読者に限定50名の枠を獲得

アートディンクが現在、鋭意開発しているネットワーク対応RPG「ルナティックドーンⅢ」。このゲームの中で、プレイヤーはそれぞれ独自に故郷となる世界、「ホームワールド」を形成することができる。また、各プレイヤーはリンクゲートを通じて、ネットワーク上から相互のホームワールドへと行き来することができるのだ。ノンプレイヤーキャラクターが依頼してくるクエストのシナリオを、簡単にユーザー側で作成できる「シナリオエディットモード」も用意されている。

従来のゲームにはあまり見られなかった、これらの新しいゲームシステムがどのような楽しみを生み出すのか、大きな期待を抱いている読者も多いことだろう。そんな読者にとって、非常にうれしいニュースがある。このルナティックドーンⅢの、大規模なオープンβテストが開始されるというのだ。

このβテストでは全部で1000人の参加を計画しているとのこと。ルナティックドーンⅢのファンにとって、見逃せないチャンスだ。なんと今回、このβテストにおいて特別にPlay Onlineの読者限定で50名の枠をいただいた。スケールの大きなこのβテストにぜひ参加して、ルナティックドーンⅢが生み出す新世界を体験しよう。

11月24日（本誌今月号発売日）から募集が開始され、締め切りは12月18日。テスターへ応募するには、アートディンクのホームページ（http://www.artdink.co.jp/）に用意されているテスター募集サイトにアクセスし、必要事項、アンケートをフォーマット項目に従って記入して、送信するだけだ。

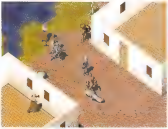
その際、Play Online読者特別枠への応募には、アンケートでの「何でオープンβテストを知りましたか？」という項目のチェックボックスを、「Play Online」にクリックする必要がある。くれぐれも忘れずにチェックしよう。

当選者には、12月24日に電子メールにて当選の連絡が届き、1999年1月25日ごろにβ版のCD-ROMが郵送される。オープンβテストは、1月下旬から約2週間程度実施される予定だ。なお、テスターには、抽選でルナティックドーンⅢの製品版などのプレゼントがもらえるという特典がある。

ルナティックドーンⅢの世界へのゲートが、もうすぐ開こうとしている。このβテストで、いち早くその世界を目撃しよう。

動作環境

OS：Windows 95／98
CPU：MMX Pentium 166MHz以上
（PentiumⅡ 233MHz以上推奨）
メモリー：32MB以上（48MB以上推奨）
ビデオ：800×600ドット、6万5536色以上
（1280×1024ドット、1677万色以上推奨）
HD容量：400MB以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上
（8倍速以上推奨）
サウンド：DirectX対応サウンドカード



ホームワールドは、あなた自身が独自に形成していく世界。リンクゲートを通じて、ほかのプレイヤーのホームワールドに行くだけでなく、自分のホームワールドにほかのプレイヤーを招き入れることも可能だ

無料で遊べるネットワーク対応 バトルレースゲーム「ネゴグラ」

ソニー・ミュージックコミュニケーションズが、新しいネットワークゲームのタイトルをリリースする。その名は、「ネゴグラ（NET NET GO GO GRAND PRIX）」。

このネゴグラは、バトルレースゲーム。プレイヤーは、好みのユニット（体、足、しっぽ、上兵器、前兵器）を組み合わせた「バトルドール（仮称）」のオーナーとなって、全国各地からエントリーしてきたほかのバトルドールとレースで競うのだ。ただ、このネゴグラはタイムアタックではなく、あくまで先にゴールした者が勝ちとなるバトルレース。搭載兵器の有効性が相手によって変化するので、そこが駆け引きの重要な要素となってくる。

1日に1レースだけ開催される予定だが、最大で数万人までの同時エントリーが可能。8台ごとのブロックに分かれたトーナメント形式でレースは進行していく。レース結果は、エントリー締め切り後に発表。結果が発表されたレースで、自分が参加したものは自由に観戦することができる。ここで、ライバルや自分のバトルドールの走りを研究するのだ。

ネゴグラの開発中画面。どのようなレースが展開されるのかは、プレイヤーが作るバトルドール次第だ

12月上旬から、http://netgame.net/にて開始する予定のネゴグラ。無料なので、どんどんレースに参加していこう。

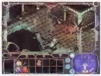
アイドス・インタラクティブ日本法人設立 新ブランドEIDOS AIRの発足も

多大なる人気を誇る「TOMB RAIDER」シリーズや「FINAL FANTASY Ⅶ」、期待の新作「DAIKATANA」などを擁するアイドス・インタラクティブ。海外での快進撃が続いている同社が、ついに日本法人を設立した。ユーザーにとってうれしいのは、日本法人設立に伴って発表されたブランド「EIDOS AIR」の発足。なんとこのEIDOS AIRでは、アイドス・インタラクティブがリリースするゲームタイトルの全世界同時発売を目指すというのだ。

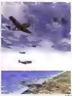
海外メーカーのゲームタイトルを最も早く入手するには、従来であればインターネット通販か、輸入版の購入しか方法がなかった。それでもやはり、海外ですでに発売されてからしばらく後になってしまう。その点、このEIDOS AIRのタイトルは、海外との発売時間差が少ない。しかも、日本語のインストールマニュアルが付き、ユーザーサポートまで用意されるのだ。

設立してまだ間もない同社だが、発売予定ラインアップはすでに充実している。すでに11月20日に発売された「デストラップダンジョン　完全日本語版」、「GANGSTERS」を皮切りに、11月27日にはEIDOS AIRブランドタイトルとして世界同時発売が予定されている「TOMB RAIDERⅢ」。そして、そのTOMB RAIDERⅢの完全日本語版が12月18日に発売。また、この冬から1999年の春にかけては、ジョン・ロメロ最新作のDAIKATANA、ディアブロキラーと目されるRPG「REVENANT」、異色の3DRPG「ANACHRONOX」、完全ネットワーク仕様のフライトシミュレーター「CONFIRMED KILL（仮）」など、期待の新作発売ラッシュが控えている。アイドス・インタラクティブの今後の動向には、要注目だ。

DAIKATANA



REVENANT



CONFIRMED KILL（仮）

ゲームニュース

ネットワークゲームの将来やいかに？
マイクロソフト本社のキーマン3人にインタビュー

東京ゲームショウ'98秋の開催中に、マイクロソフト本社から3人のキーマンが来日した。この機会を捉えて、本誌は彼らにネットワークゲームの未来などについてインタビューすることができた。今回、話を聞くことができたのは、アクション&ストラテジーゲームグループのスチュワート・モウルダー氏、サイドワインダーチームのブレット・シュネフ氏、DirectXプロダクトマネージャーのケビン・バッカス氏の3名だ。

コミュニケーションとしてのネットワークゲーム

ケビン・バッカス氏
マイクロソフト
DirectXエンターテイメント
プラットフォーム
プロダクトマネージャー

まずは、ネットワークゲームにおいて最も重要な要素とは何かを聞いてみた。スチュワート氏によれば、「ゲームに競争性という要素を持たせることと、多くの人が簡単に接続できること」だそうだ。ケビン氏は、次のように語った。「成功しているネットワークゲームの多くは、マルチプレイの部分が後付けになっていないものです。1人のプレイヤーにとっても、多くのプレイヤーにとっても魅力あるゲーム。こうしたコンセプトがうまく考えられているものは、成功を収めていると言えますね」。

それでは、近年のアメリカにおけるネットワークゲームの盛り上がりの背景にはどのような要因があるのだろうか。

「まず、インターネットが（アメリカで）全般的に広がってきていて、普及しているという背景があります。また、人々はインターネットを通して、コミュニケーションをしたがっています。電子メールやICQなどの浸透は、インターネット上のコミュニケーションに人々が慣れてきたことを示していると言えるでしょう。ネットワークゲームの隆盛は、その延長上にあると思いますね。MSN Gaming Zoneなどでも、簡単なカードゲームの対戦そのものより、ゲームをプレイしながらできるコミュニケーションのほうを、主要な楽しみにしているユーザーも多いんです」（ケビン氏）。

それを受けて、スチュワート氏が話す。「二つほど付け加えさせてください。一つは、アメリカでは（電話の）市内通話というのは、基本的に無料なんです。世界各地でも、アメリカと同様にインターネット使用料金が毎月定額制になってきたら、（インターネットの）利用が世界中で増加するでしょう。もう一つは、ネットワークゲームのポピュラーなタイトルというのは、ほかの人とプレイすると最も良い側面が出るゲームなんです。1人でやっても楽しいのですが、それ以上でプレイするとより楽しさが倍増するのです」。

ブレット氏もそれに同意する。「1人でコンピューターのAI相手にプレイするのと、ほかの人間を相手にプレイするのとでは、人間を相手にしたほうがずっと楽しいのは比べものにならないでしょうね」。

ネットワークゲーム人気が高まっている背景に、オンライン上のコミュニケーションが重要な要因として機能しているようだ。そもそも、トランプや将棋など古くから遊び続けられているゲームは、人とのコミュニケーションの上に成り立ってきたとも言える。ネットワークゲームは、ゲームが本来持っていた魅力をダイナミックに発展させているのだろう。

スチュワート・モウルダー氏
マイクロソフト
エンターテイメントビジネスユニット
アクション&ストラテジー
プロダクトユニットマネージャー

初めてのユーザーでも簡単にプレイできるゲームを

ブレット・シュネフ氏
マイクロソフト
ハードウェアグループ
ゲーミングデバイス
テクニカルエヴァンジェリスト

良質のタイトルをリリースし続けている同社では、他社のゲームを参考にすることはあるのだろうか。「もちろん競合他社の製品は常に見ています。『Age of Empires』の場合、特に『コマンド&コンカー』や『WARCRAFT』といった戦略シミュレーションのゲームからアイデアを拝借してきた部分があります。キーボードのショートカットをどういう風に割り当てるのかという部分です。いろいろな他社のゲームを実際にプレイしてみて、それらのいいところをうまく生かすことができたと思います。今、われわれのチームでフォーカスしているのは、あらゆるプラットホームでプレイされるゲーム、特にコンシューマー機でプレイされるゲームです。中でも、初めてユーザーがゲームをプレイした時に、優れたゲームはどういった対応をしているのか、という部分についてです。新しいプレイヤーがゲームプレイの体験にうまくガイドされて、入り込んで来やすいようにするということは非常に重要だと思います。コンシューマーをベースにしたソフトは、そこら辺のことを非常にうまくやっているのが多いのです。私たちのゲームで一般的な水準よりも、そういった敷居を下げて、プレイヤーが入り込みやすくしていると思いますね」（スチュワート氏）。

奥の深いゲーム内容と、使いやすいインターフェースを両立させるのは、そう簡単なことではないだろう。しかし、それが実現されたとき、ネットワークゲームの面白さを実感する人たちの数が、飛躍的に増加することは間違いない。ネットワークゲームの将来は、コンピューターゲーム全体の将来にも強い影響を与えることだろう。

スチュワート氏が制作総指揮を担当したAge of Empires。続編の「Age of Empires2」は、鉄の時代からルネッサンス期の火薬の時代までカバーする予定とのこと

Dreamcast定点観測

Dreamcastイン

ネットワーク機能を駆使したランキング セガラリー2開発者インタビュー

ネットワーク機能をフルに活用していく姿勢を打ち出したDreamcast。期待が高まるネットワーク対応タイトル第1弾は「セガラリー2」だ。アーケードでの根強い人気を誇るこのタイトルによって、どのような通信対戦が繰り広げられるのだろうか。セガラリー2開発チームのチーフプロデューサー谷口潤氏、プロデューサー町田裕孝氏に緊急インタビューを行った。

ネットワーク対戦をいかに簡単に そして面白くプレイしてもらうか

残念ながら1999年1月14日に発売が延期になってしまった「セガラリー2」。より面白い内容にするために、ネットワーク関係の改善や走行性能の調整をしているそうだ。Dreamcastタイトルとして初のネットワーク対応タイトルとなるセガラリー2だけに、ユーザーからは大きな期待が寄せられている。その期待にこたえるため、そしてその期待を上回るものを作るための決断だという。

谷口　潤氏
セガ・エンタープライゼス
第12AM研究開発部
チーフプロデューサー

「ただネットワーク対応だというタイトルでは申し訳ないと思うんです。『ネットワーク対戦も面白いし、中身も面白いし、何を取っても面白い。これがDreamcastで出たんだ!』という驚きのソフトでなければいけないタイトルなんですよ。11月27日発売ということでみなさんにご期待いただいていたんですけれども、よくよく検証してみると、まだもっと面白くなると。それで、ネットワーク関連の調整を中心に熟成期間をいただくことになりました」。

その分、ネットワーク対戦の面白さは非常に期待できそうだ。

「Dreamcastのネットワーク対応タイトルは、だれもが扱えるコントロールパッドで操作ができて、しかも簡単にネットワーク対戦ができるというところに魅力があると思います。『ネットワークゲームが面白いものなのかどうなのか、ちょっとやってみよう』という方たちに、アピールできるハードだと思うんですよ。そのきっかけを低価格のハードで提供するのに、煩雑な手続きが必要であれば、せっかくネットワーク対戦ができる環境があっても面倒に感じて、接続しない方もいるかもしれません。やっぱりセガラリー2が初のネットワーク対応のソフトであるというところで、当チームが背負う責任というのは非常に大きいものがあると思うんですね。だから、僕らのまず第1の課題としては、『ネットワーク対戦ってこんなに簡単なんだ、こんなに面白いんだ』とユーザーの方に感じさせることだと思うんです。パソコンを触ったことのない方、ネットワーク対戦をやったことのない方でも、画面の指示に従ってボタンを押してれば、簡単に(サーバーに)つながって対戦できる、というところまで簡単に進んでしまう。それで、終わった後に『くやしい』とかの言葉をやり取りしながら、ネットワーク対戦の面白さを実感してもらえるようにしたいんです。そうしたきっかけから、ネットワーク対戦の輪っていうのを広げていってほしいですね」。

町田裕孝氏
セガ・エンタープライゼス
第12AM研究開発部
プロデューサー

チャットも可能 海外ユーザーとの対戦も検討中

言葉のやり取りができるということは、ゲーム中のチャットが可能だということだ。

「チャットはやっぱりゲームの対戦を煽るものじゃないですか。『こいつ強そうなやつだな』とか『これは強がりだな。これだったらきっと勝てる』とか、そうした探り合いがある。その探り合いっていうのは、対戦の前にあったほうがいいと思うんですよ。例えば、お互いの対戦成績ですとか、ベストタイムだとかの情報を閲覧できる仕組みを用意してあげて、『勝てそうもないな』っていう相手には『あんまり得意じゃないんで、ちょっと手を抜いてもらえますか』とか、『本気出しますよ』といった駆け引きがあればいいと思ってます。で、対戦が終わった後に『今度は来週の月曜に来ますから、その時またやりましょうよ』とか、そういうやり取りがあってほしい。要するにコミュニケーションツールでもあってほしいんです」。

そのチャットに、本体とは別売りの「ドリームキャスト・キーボード」は対応しているのだろうか。

「対応します。ただ、あまり長い文章を送る人っていないじゃないですか。カウントダウンがもう始まっているのに『ぼくは北海道生まれの旭川出身で……』とかそういうことを書く人はいないと思うんで(笑)。『いくぞー!!』とか『ぼくのベストタイムは3分02秒04です』とか。対戦前には、そういう言葉のやり取りがメインになると思うんですね。ですから、実際にセガラリー2でチャットをしたときも、そんなにパッドでの操作も気にならなかったですよ」。

パッドでのチャット入力は、画面に表示されるソフトウェアキーボードでするそうだ。「キーボードじゃなく、コントローラーでの簡単な操作でチャットメッセージを出せるっていうのが、一つの売りでもあるんです」。

ちなみに、セガラリー2のネットワーク対戦では、何人までの対戦が可能なのだろうか。「これもちょっと公表しにくい数字なんですけど、2人以上で……まあもちろん対戦なので2人以上なんですけど(笑)。3、4人を考えています」。

海外のゲームファンにも強い関心を寄せられているDreamcast。当然、いずれは海外でDreamcast版セガラリー2も発売されることになるだろう。そうなると、気になるのは海外のプレイヤーとの対戦が可能になるのかとい

アーケードモードでのEASYコース「DESERT」。効率良くライン取りしつつ、スピードをなるべく落とさないことが重要だ

MEDIUMコース「MOUNTAIN」。かなり難易度の高いラウンド。わずかなミスが大きなタイムロスにつながる

フォメーションセンター

イベントも開催予定

Dreamcast™

HARDコース「SNOWY」。安全にコースを走ることが重要だ。コースを覚えてしまうことが必要とされる

EXPERTコース「RIVIERA」。オンロードサーキットにも似た構成のコース。このコースだけは2周する

レーシングコントローラ。デジタル入力ボタン4個(A／B／+　)とアナログ入力レバー(L／R)を標準装備

Dreamcast本体と同時発売予定のドリームキャスト キーボード。

う点だ。「まだ国内にしかDreamcastユーザーがいないでしょうから、今回のセガラリー2に関しては国内のみの（ネットワーク対戦に）対応です。ですが、ゆくゆくは、海外のユーザーと対戦できるように検討していきます。まずは日本で成功の礎を築かないといけないんで、日本におけるセガラリー2のネットワーク対戦ブームを巻き起こすことから始めていきたいと思います」。

ネットワーク機能を利用したランキングシステムも用意される

谷口氏の話を聞く限り、セガラリー2のネットワーク対戦はかなり盛り上がりそうだ。しかし、ネットワーク対戦を盛り立てるフィーチャーは、まだほかにもある。それがネットランキングイベント。セガラリー2の専用ホームページに、セガラリー2でのタイムランキングボードを作るというのだ。自己最速のタイムを記録したら、そのデータを送信することで、ランキングに参加できる仕組みだという。アーケードでは、業務用のマシン単位でのランキングだったが、このネットランキングでは日本中のプレイヤーの中で、自分の順位が明らかになるのだ。

「週単位、月単位でランキングを発表したり、車種別のタイムランキングとか、いろんなランキングモードを作ったりすることによって『ひょっとしたらここでは1位になれるかもしれない』ってプレイヤーに感じてもらえるようにしたいですね。みんながタイムアタックをして、ランキングボードに名を連ねることに快感を感じてほしいなと思います」。

このネットワーク上のランキングから、現実世界でのイベントにつなげるような企画も検討中だという。「例えば、ランキングで10位以内の人たちをお呼びして、新宿ジョイポリスでの実際のセガラリー2スペシャルステージで競争していただく。そういったイベントに絡ませるということも、いろいろと検討しています」。

支持してくれるファンの期待を裏切らずに、また新たなるユーザー層を強く引き付けていきたいと語る谷口氏。「ドリフトして楽しいかどうか、それに尽きると思ってます。普通に一般のユーザーの方も、ドリフトして車を滑らせて、コーナーを抜ける快感を簡単に味わってほしいなあと。それができれば、セガラリー2の8割は成功だと思っています」。

高まる期待を抑えることができないセガラリー2。発売日である1月14日が非常に待ち遠しい。その日、きっと多くのユーザーが、セガラリー2を通してネットワークゲームの魅力と興奮を味わうことだろう。

Dreamcast版セガラリー2で追加される名車の数々

LANCIA 037 RALLY

MITSUBISHI LANCER EVOLUTIONⅣ

RENAULT MAXI MEGANE

FIAT 131 ABARTH RALLY

SUBARU IMPREZA 555

PEUGEOT205 TURBO16

TOYOTA CELICA ST185

ALPENE RENAULT A110

明かされなかった　セガラリー2の気になる疑問

インタビュー時に、セガラリー2に関してネットワーク関係の気になる点を質問してみた。だが、その時点で公表できなかったり、詳細が決定していなかったりといった事情から、明らかにされなかった質問は以下のとおりだ。

- 対戦サーバーとしてドワンゴを選択した理由は？
- セガ・エンタープライゼスで対戦サーバーを設置する予定は？
- パソコン版セガラリー2とDreamcast版とのネットワーク対戦は可能になるのか？
- Dreamcast版セガラリー2でもアーケード版と同様に、対戦相手の車の上にエントリーネームが表示されるのか？
- Dreamcast用Windows CEはTCP/IPが33.6kbpsモデム用に最適化されているそうだが、具体的にはどのような内容なのか？

これらの疑問に関しては、次号以降も引き続き追い掛けていきたい。詳細が明らかになった時点で、情報をお届けしていく。

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で わ か る

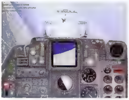
パソコンゲーム売り上げ

UNREAL

秀逸なグラフィックで有名な3Dシューティングが1位になった。最新パッチ(Ver.218 パブリックベータ)もリリースされ、問題となっていたネットワーク機能の改良が着々と進んでいる。

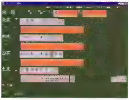
ISRAELI AIR FORCE

イスラエル空軍の戦闘機が操縦できるフライトシミュレーター。7種類の戦闘機を操り、本格的な六つのキャンペーンミッションが楽しめる。



ファミリー麻雀

マグノリアから発売されているテーブルゲームシリーズの麻雀がランクイン。低価格ではあるが、4人までのネットワーク対戦をサポートしたお得なゲームだ。

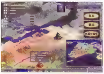


1998年10月調べ

1 UNREAL

ソース　オープン
3Dシューティング
☎03-3551-5900

2 信長の野望　Internet



コーエー　7,800円
シミュレーション
☎045-561-6861

3 ISRAELI AIR FORCE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円
フライトシミュレーター
☎03-5436-6499

順位	タイトル	メーカー・価格・ジャンル・連絡先
4	CASTROL-HONDA SUPERBIKE RACING	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円　レース ☎03-5436-6499
5	フライトシミュレーター98	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
6	三国志Ⅵパワーアップキット	コーエー　6,800円 シミュレーション ☎045-561-6861
7	ファミリー囲碁	マグノリア　3,300円 テーブルゲーム ☎03-5420-2769
8	英雄降臨	アルファ・オメガソフト　1,000円 シミュレーションRPG ☎03-5442-7643
9	RAINBOW SIX	マイクロマウス　オープン シューティング ☎03-3376-8061
10	ファミリー麻雀	マグノリア　3,300円 テーブルゲーム ☎03-5420-2769

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は日本とアメリカで「RAINBOW SIX」が同時に初登場した。アメリカのランキングでは、「DEER HUNTER」が1位に返り咲き、ハンティングゲームの人気の高さを証明する結果となった。

SEPTEMBER 1998

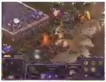
1 DEER HUNTER

GT Interactive社
$17

2 RAINBOW SIX

Red Storm Entertainment社
$39

3 STARCRAFT



Cendant Software社
$42

4	MYST	Learning Company $19
5	DUNE 2000	Virgin Interactive Entertainment社 $37
6	DIABLO	Cendant Software社 $22
7	COMMANDOS:BEHIND ENEMY LINES	アイドス・インタラクティブ $39
8	TITANIC:ADVENTURE OUT OF TIME	Cendant Software社 $23
9	LEGO ISLAND	Learning Company社 $24
10	UNREAL	GT Interactive社 $40

資料提供 PC Data(http //www pcdata com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr Suite204 Reston VA 20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

RAINBOW SIX

本物志向のミリタリー系ゲームが多数発売されるなか、堂々の2位に初登場したのがこのゲーム。トム・クランシー原作の練りに練られたシナリオをプレイする、アクションシューティングだ。

DUNE 2000

「コマンド&コンカー」よりも前に発売された、リアルタイム戦略シミュレーションの始祖「DUNE 2」。そのゲームにネットワーク機能を追加して登場したのが「DUNE 2000」だ。その名のとおり、人気小説「デューン 砂の惑星」をゲーム化したタイトルで、壮大なストーリーが楽しめる作品となっている。

World Charts Foundation

(10月19日~25日)

1	STARCRAFT
2	MIGHT&MAGICⅥ~THE MANDATE OF HEAVEN~
3	UNREAL
4	TOTAL ANNIHILATION
5	FALLOUT
6	QUAKEⅡ
7	NEED FOR SPEED Ⅲ:HOT PURSUIT
8	RAINBOW SIX
9	Age of Empires
10	COMMANDOS:BEHIND ENEMY LINES

資料提供 World Charts Foundation
(www worldcharts n /)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

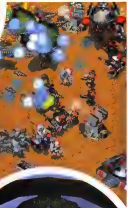
このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

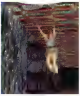
発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年11月27日	◉	COMMANDOS ～特殊工作大作戦	ズー/M3	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3505-9781	Win 95・98
1998年11月27日		TOMB RAIDERⅢ(英語版)	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年11月27日	◉	F-22 トータル・エア・ウォー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年11月27日		パンデモニウム 2 完全日本語版	メディアクエスト	アクション	7,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年11月27日	◉	EUROPEAN AIR WAR	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年11月27日		エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	9,800円	0473-80-6441	Win 95・98
1998年11月下旬	◉	WANTED! THE WESTERN PACK FOR QUAKEⅡ	P&A	アドオンパック	4,200円	042-525-9501	Win 95・98
1998年11月下旬		お父さんのための渓流釣り	アンバランス	釣り	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1998年12月3日		ロックマンX4	カプコン	アクション	未定	03-5820-2695	Win 95・98
1998年12月4日	◉	バルディッシュ	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1998年12月4日	◉	ミスティック・ウィーヴァ ザ ダークロード イン ザ ナイトメア	シーズウェア	シミュレーションRPG	6,800円	048-830-0036	Win 95・98
1998年12月4日	◉	ミスティック・ウィーヴァ ザ セイント バージン イン ザ ホーリーブライト	シーズウェア	シミュレーションRPG	6,800円	048-830-0036	Win 95・98
1998年12月25日	◉	V2000	ズー	アクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1998年12月11日	◉	MIG-29 FULCRUM	マイクロマウス	フライトシミュレーター	6,800円	03-3376-8061	Win 95・98
1998年12月11日	◉	F-16 MULTIROLE FIGHTER	マイクロマウス	フライトシミュレーター	6,800円	03-3376-8061	Win 95・98
1998年12月11日		マイト&マジックⅥ ～ザ マンデート オブ ヘブン～ 完全日本語版	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1998年12月11日		ソニックR	セガ・エンタープライゼス	アクション	7,800円	0473-80-6441	Win 95・98
1998年12月12日	◉	パンツァーコマンダー 日本語版	メディアクエスト	3Dタンクシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月17日	◉	リアルタイム版大戦略+インターネット対戦	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1998年12月17日		バイオハザード スペシャル プライス パック	カプコン	サバイバルホラー	3,800円	03-5820-2695	Win 95・98
1998年12月18日		トゥームレイダー3 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年12月18日	◉	ポピュラス ザ・ビギニング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月18日	◉	WWⅡ FIGHTERS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1998年12月21日	◉	STAR TREK THE NEXT GENRATION KLINGON HONOR GUARD	メディアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1998年12月上旬	◉	HALF-LIFE	ソースネクスト	3Dシューティング	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98/NT4.0
1998年12月上旬		お父さんのための詰め将棋	アンバランス	将棋	3,480円	03-5283-3625	Win 95・98
1998年12月上旬		最強の将棋	アンバランス	将棋	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1998年12月	◉	BALDUR'S GATE(英語版)	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	0473-80-6441	Win 95・98
1998年12月	◉	デストラップ ダンジョン 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年12月	◉	GANGSTERS	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	6,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年12月	◉	THIEF:THE DARK PROJECT	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1998年12月		QUAKEⅡ MISSION PACK:GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドオンパック	未定	03-5458-6561	Win 95・98
1998年12月	◉	DELTA FORCE	マイクロマウス	アクションシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1998年12月		信長の野望 烈風伝	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年12月		チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿 Ⅳ パワーアップキット	コーエー	アドオンパック	5,800円	045-561-6861	Win 95・98
1998年12月		チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿 Ⅳwithパワーアップキット	コーエー	アドオンパック	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1998年12月		ウイニングポスト4	コーエー	競馬シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年12月	◉	ミスⅡソウルブライター 完全日本語版	ゲート	3D戦略シミュレーション	未定	03-3865-5812	Hybrid
1999年1月27日		ディアハンター	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		プロバスフィッシング	ズー	釣り	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		スポーティングクレイ	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月		バイオハザード2	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2695	Win 95・98
1999年2月	◉	WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年初頭	◉	STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR	ソースネクスト	アドオンパック	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年初頭	◉	スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年初頭	◉	STARCRAFT(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	MAC
1999年春	◉	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	0473-80-6441	Win 95・98
1999年春		TRESPASSER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春		シムシティ 3000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	都市開発シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春		THE X-FILES GAME	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アドベンチャー	9,800円	03-5436-6499	Hybrid
1999年春	◉	DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年春	◉	ULTIMA Ⅸ:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	MOTO RACER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春		FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉	ルナティック ドーンⅢ	アートディンク	RPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1998年春		太閤立志伝Ⅲ	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年春	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジックⅢ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春		電車でGO! for Windows	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春	◉	戦略プロ野球98年末版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年夏	◉	DIABLOⅡ	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
未定	◉	ゴーディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98

※ この情報は1998年10月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

040 STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD
042 BLOODⅡ：THE CHOSEN
044 F-16 MULTIROLE FIGHTER／MIG-29 FULCRAM
046 SPEC OPS：RANGER TEAM BRAVO
048 ミスティック・ウィーヴァ
049 CLUE
050 STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR
052 シムシティ3000（ネットワーク非対応タイトル）
053 トゥームレイダー3（ネットワーク非対応タイトル）
054 LODE RUNNER2
055 WWⅡ FIGHTERS
056 PEOPLE'S GENERAL
057 DOMINANT SPECIES
058 KNIGHTS AND MERCHANTS





IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140以降を参照してください。

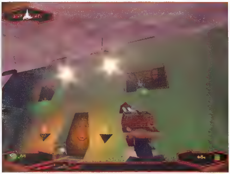
Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

UNREALエンジンを搭載したスタートレックの3Dシューティングが登場


ゲート前に行くと、守衛がサーチライトを照らしてくる。UNREALエンジンでよく見られる表現法だ

スタートレック ザ・ネクストジェネレーション クリンゴン・オナー・ガード

アメリカで30年以上の歴史を持つパラマウント社のSF大作、スタートレックシリーズ。このゲームはその名のとおり、劇中に登場するクリンゴン人が主役の外伝である。つまり、クリンゴン人になりきれるファン待望のゲームなのだ。

UNREALエンジンが作り出す美しいグラフィック

「STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD」(以下、KHG)は、あの「スタートレック」に登場するクリンゴン人を主役に据えたゲーム。スタートレック関連のゲームは、今日に至るまで多数発売されているが、このゲームは初の3Dシューティング系タイトルである。しかも、3Dエンジンには美しさで定評のあるUNREALエンジンを採用。床への写り込みや差し込んでくる光など、UNREALエンジンの特長をフルに生かしている。また、当然のことながら、Direct3DやGlideにも対応している。簡単に比較プレイをしてみたが、どれもグラフィック的には申し分ない出来だ。

武器も奇抜で面白いものばかり

さて、肝心のゲーム性だが、操作は最近の3Dシューティングとほとんど同じ。そのため、「QUAKE」や「UNREAL」を少しでもやったことがあれば、すぐにでも楽しめる。また、3Dシューティングで重要な武器の種類も意外に豊富だ。しかも、すべての武器に二つ以上の使い方がある。例えば、近距離攻撃用のナイフを相手に投げることもできたり、グレネードを閃光弾に変えて射出することも可能だ。この攻撃は、ダメージを与えることはできないが相手の画面を真っ白にするため、チーム戦など敵の制圧エリアに侵入するときに使えば、同士討ちを狙うこともできる。

これ以外に一定エリアに竜巻を起こし、近づく相手を捕らえ、その後大爆発させることができる武器もあり、戦術的に面白い武器ばかりがそろっている。あまりゲーム性には関係ないが、武器の使い方を変更するときにマガジンを入れ替えたり、壁に跳ね返りながら飛んでいく武器とナイフは、後で回収することができるなど、芸の細かさを感じさせる。

武器の使い方を変えるときに、マガジンを入れ替える。少し時間がかかるのが難点だ

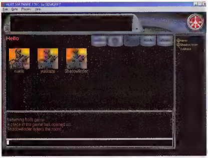
Information

開発元	:Microprose社
販売元	:株式会社メディアクエスト
問い合わせ先	:株式会社メディアクエスト 03-3222-8639
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 133MHz以上(3Dアクセラレーター使用時)
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:640×480ドット、256色以上
HD容量	:250MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectSound対応のカード
対応API	:Direct3D、Glide、OpenGL
PC-98での動作	:NXシリーズで可
発売時期	:12月21日

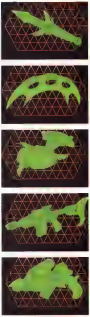
竜巻を引き起こし、敵を閉じ込め、一網打尽にする武器もある

©1998 Micro Prose Inc All rights reserved
STAR TREK THE NEXT GENERATION ®&©
1998 Paramount Pictures All rights reserved.
MICROPROSE is a registered trademark and
Klingon Honor Guard is a trademark of MicroProse,Inc or
its affiliated companies
All other trademarks are the property of their respective holders

こちらの攻撃をかわしつつ、物陰に隠れて反撃。非常に凝った動きをする敵兵たち



HEAT NETのチャットルーム。分かりやすいインターフェースなので、迷うことなく、すぐに対戦が可能だろう



おなじみの接近戦用ナイフ、銃器など、多数の武器が使用できる。クリンゴン人使用の武器だけに、異様なデザインのものが多い

優れたAI 一般兵も一筋縄では倒せない

シングルプレイでは、自らクリンゴン人の衛兵となって、暴動を起こした犯人を追い詰めるというストーリーが体験できる。なお、シングルプレイでは要所要所にムービーが入ってくるが、ここに登場するクリンゴン人の声を担当しているのが、スタートレックシリーズで実際にクリンゴン人を演じているロバート・オレイリーやバーバラ・マーチなのだ。

シングルの進め方は、3Dシューティングにありがちな、スイッチを入れて扉を開けるという展開なのだが、登場する敵の動きが非常に面白く、こちらの攻撃を素早いサイドステップでかわしたり、物陰に隠れたりするなど、かなり手強い。難易度が高いとも言えるのだが、最近、単調になりがちだった3Dシューティングの中では、新鮮な気分にさせてくれる作品だ。

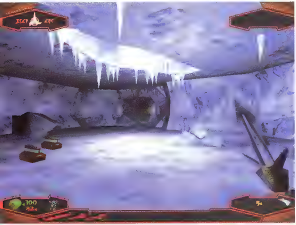
HEAT.NETを使って楽々マルチプレイ

武器の攻撃力が高く、一撃食らうだけで即死することが多いため、バランス面ではかなり大味な印象を受ける。しかし、今までの3Dシューティングの対戦よりも緊張感があって、別の意味で面白い。逆にこちらのペースになれば、敵を次々と倒せるのでそう快感もある。ゲームの種類もデスマッチからチーム戦といろいろ選択できる。特殊な武器が多いので、役割分担を決めて行うチーム戦はかなり盛り上がるはずだ。

最後に接続方法だが、QUAKEやUNREALと同じで、自分がホストになるほかに、IPアドレスを直接入力して、ゲームに参加することもできる。また、付属のCD-ROM内にあるHEATのプログラム（HEAT SOFTWARE）を使えば、HEAT.NETのKHG専用のチャットルームに入ることができる。MSN Gaming Zoneのように、事前に登録が必要になるが、別段難しいことはない。チャットルームに入れるようになったら、あとはチャットで会話をしながら、参加者を募ったり、すでに作成されたROOMにJOINするだけだ。私がプレイしたときは若干不安定だったが、初心者にも分かりやすい接続方法なので、ぜひ試してほしい。

（Yuki-Kaze!）

都市部だけでなく、氷原で戦うことも。氷に閉ざされた世界もUNREALエンジンによって美しく表現されている



歴史のあるスタートレックの世界

ファンの方には語る必要性もないだろうが、知らない人のためにスタートレックの世界観を簡単に説明しよう。スタートレックは30年も続いているSF大作ドラマで、"壮大なスケールの別世界"とでも表現した方がいいかもしれない。それほどTVの放送期間も長く、最初のスタートレックから、最近日本でも放送されていた「新・スタートレック」へと続き、さらに二つのシリーズがすでに放映中と、気が遠くなるほどの世界が広がっている。これ以外にもアニメ版や映画、そして、数多くの本があり、その世界観の壮大さはほかに類がない。

今回紹介したKHGは、この中の新・スタートレック内の外伝的な話だと言える。クリンゴン帝国とは、劇中で登場する惑星クロノスを主星とする国家のことだ。クリンゴン人は好戦的な民族で、最初のスタートレックから敵対勢力として登場した。新・スタートレックでは連邦と同盟関係を結んでいる。非常に好戦的ではあるが、ただ粗暴なだけではなく、騎士道または武士道精神を重んじる民族という設定である。そんな彼らの純粋な性格を慕うファンも多いようだ。

ブリーフィング画面に登場するクリンゴン人

あのCalebが仲間を引き連れて帰ってきた

ブラッドII：ザチョーズン

以前からNEWS SUMMARYやインタビューでその存在をたびたびお伝えしてきている「BLOOD II：THE CHOSEN」が、いよいよ発売される。プレイヤーが放った銃弾を受けて敵がのたうち回り、血しぶきをあげて倒れ込む。ホラー映画的なストーリーを背景とした、過激な描写が特徴の3Dシューティングゲームの登場だ。

4人のキャラクターから主役を選べ

悪魔を崇拝する邪悪なカルト教団によって殺されてしまった主人公Calebが、ゾンビとしよみがえって復讐を遂げる……というのがシリーズ前作にあたる「BLOOD」のストーリーだ。今回の「BLOOD II：THE CHOSEN」はCalebのほかにGabriella、Ishmael、Opheliaと3人のキャラクターが加わり、4人の中から選択して遊ぶことが可能になった。

4人のキャラクターは、攻撃力などのパラメータが異なっている。キャラクターとは別に、難易度も3段階あるので、同じシナリオでもさまざまな難しさ、面白さで楽しむことができるようになっている。プレイヤーは、自分の好みにあったキャラクターを使い、無数に登場する敵をガシガシとなぎ倒していくのである。なお、今回プレイした限りでは、キャラクターの違いでストーリーが変わることはなかった。また、グラフィックに関しても時々挿入されるムービーと死亡時のほか、最初に持っているナイフのデザインが変わるくらいだ。

ゲームスタイルは、「QUAKE」に近い。マップを歩き回ってアイテムを回収し、自分に少しでも有利な状況を維持しつつ、邪魔な敵を撃ち殺す。出口へとたどりつくことができれば、次のマップへと進むことができる。「QUAKE II」のように複数のマップを行き来してアイテムなどをそろえていく必要がないという点で、自分が何をすればよいのかが、比較的分かりやすい。とはいえ、実際には条件を満たさないと現れない通路があるなど、ゲームを進めていく過程はそれほど優しいものではない。

ホラー映画的な世界観をバックにしていることも手伝ってか、敵を撃ったときなどの視覚効果はかなり過激だ。画面が真っ赤になるほどの血しぶきがあがり、爆発物を使えば肉片が飛び散る。とはいえ、全体的に妙にさっぱりした印象なのが不思議だ。これは、描かれているものがグロテスクであるわりに、画面がきれいになったせいだろうか（詳しくは後述するが、グラフィックエンジンが前作とは変わり、DirectXを通して3Dアクセラレーターを活用している）。それとも、前作のイメージが強すぎるためだろうか？

地下鉄の車両からゲームはスタートする。一般市民がいることなどお構いなしに、突如始まる銃撃戦。 般市民を殺してしまってもペナルティはないが、弾薬がもったいないので、そっと、 お くあげよう

Lith Techエンジン搭載で細部までこだわるグラフィックに

開発は、前作同様Monolith Productions社だ。同社としては、3Dシューティングにジャパニメーションのエッセンスを取り入れて話題となっている「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」、そして本作と、話題作を立て続けにリリースすることになる。

前作では、グラフィックエンジンに「DUKE NUKEM 3D」と同じBuildエンジンが採用されていたが、今回は、同社のオリジナルのLith Techエンジンへと変更されている。表現力がかなり増しているのが、画面写真からも理解していただけると思う。銃を構えたり、銃弾を受けての けぞるときの敵キャラクターのしぐさなど、画面写真からは分からないモーションについても、けっこう凝っている。凝るといえば、壁に銃弾があたると、1発残らずすべて

Caleb	Gabriella	Ishmael	Ophelia
Strength：5	Strength：5	Strength：1	Strength：2
Speed：3	Speed：5	Speed：3	Speed：1
Resistance：3	Resistance：1	Resistance：3	Resistance：5
Focus：1	Focus：1	Focus：5	Focus：4

今回は前作の主人公Ca ebを含む4人から1人を選択して戦う。それぞれの能力に違いがあるので、戦い方が変わってくるはずだ

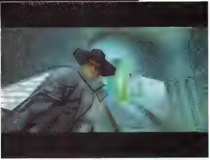
ナイフを使って敵を惨殺。血しぶきが画面いっぱいに広がる。銃弾を使わずに済むのはいいが、こちらが受けるダメ ジも距離が近づくほど大きくなるようなので、要注意。ちなみに、ナイフのデザインはキャラクターによってそれぞれ違っている

Information

開発元	Monolith Productions社
販売元	ソースネクスト
問い合わせ先	株式会社ソース 03-3551-5900
価格	未定
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX6に対応のカード(4MB以上)
HD容量	200MB以上(フルインストール時515MB以上)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster対応のカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	未定
発売時期	11月末

Blood II The Chosen ©1998 Monolith Productions Inc
All Rights Reserved Created by Monolith Productions, Inc
Published by GT Interactive Software Corp. and distributed by
Source Next, Inc. (Source's corp name here) under sublicense from GT

随所にムービーが入る。セリフが聞き取りにくい点があったりして、会話が理解できないこともあるが、いっそのこと、雰囲気だ[illegible]堪能しよう



洗濯機に死体がたたき込まれている。平然とした表情の一般人との対比が妙におかしい。この洗濯機、銃で攻撃すると爆発して、中から体力を一気に回復させるアイテム(心臓!)が登場する。このように爆発するオブジェクトはマップ上にたくさんあって、ゲーム進行のキーになっていたりする

弾痕がつくようになっている点にも驚いた。銃撃戦の後には空薬きょうが散乱していたりと、細かい点にまでかなりこだわって作られているようだ。

もっとも、そのせいで動作がかなり重くなってしまっている点も否めない。MMX Pentium 200MHz+Voodoo1程度の環境では、閉鎖された狭い空間であるならともかく、開けた場所へ出てくるとフレームレートががくりと落ちてしまい、「ゲームにならない」というほどではないにしろ、かなり不快な状態となってしまう。このクラスのマシンを使っているなら、購入する際にかなり覚悟しておいたほうがいい。もっとも、今回評価に使ったのは開発途中のβ版なので、製品時には改良されている可能性もある。

マルチプレイのキャラクターは能力値を自由に変更できる

3Dシューティングの場合、マルチプレイに対応していないと、評価が極端に下がってしまう。しかし、このゲームでは、DirectPlayを利用してIPXやTCP/IP、ケーブルによるダイレクト接続など、必要と思われるひととおりの接続方法、プロトコルにしっかりと対応している。

マルチプレイで遊ぶ場合は、参加者とは別にサーバーに専念するマシンを立てる方法と、参加者1人がホストとなる方法と、2種類が用意されている。マシンの台数に余裕があるなら、前者を利用する方がパフォーマンスは良い。

サーバープログラムの利用方法はいたって簡単。スタートメニューから「Blood2 Server」を選択するだけで、あとはウィザード形式でルールや巡回マップなどといった各種の設定を行えるようになっている。専門的な知識を持たない初心者にも、簡単に設定することができるだろう。

ホストとしてゲームに参加する場合は、ラウンチャーの画面から「Multiplayer」ボタンをクリック。プロトコルを設定するウインドウの下にあるチェックボックスで、サーバーに接続するクライアントとしてゲームを起動する(Join an existing session)か、ホスト兼クライアントとして起動する(Host a new session)かを選択する。キャラクターの選択などはホストの起動と同様にウィザード形式で行うので、これもあまり迷うことはないだろう。

現時点ではデスマッチ形式のゲームしかサポートしていない。今後、モジュールなどが登場すれば、CTFのようなゲーム形式も楽しめるようになるのではないだろうか。

先述のとおり、このゲームでは4人のキャラクターから選択することができるようになっているが、マルチプレイでは、スキンにそれぞれ5色のバリエーションが用意されていて、自由に選ぶことができる。また、Strength(強さ)、Speed(速度)、Resistance(防御力)、Focus(射撃精度)の四つの能力を一定範囲内で自由にエディットすることも可能だ。マルチプレイに参加する前に、自分のプレイスタイルに合わせてきっちりと設定しておこう。

ちなみに、このゲームではマルチプレイモードのことを「Bloodbath」と呼ぶらしい。なんともこのゲームにふさわしいネーミングではないだろうか?　(稲垣宗彦)

しゃがんだり、アイテムを使ったりとアクションは多めなので、キーの設定は慎重に行いたい。この画面のようにゲーム中から設定する方法のほかに、インストールしたディレクトリのなかにある「AUTOEXE.CFG」というテキストファイルをエディターで編集する、という手もある。こちらのほうが詳細な設定が可能だ

現時点ではデスマッチ形式でしかマルチプレイを楽しむことができない。しかし、いずれQUAKEシリーズのように、各種のモジュールが登場してくるのではないだろうか

アメリカと旧ソ連の戦闘機を忠実に再現した
フライトシミュレーターが2本同時に登場

F-16 マルチロールファイター
MIG-29 ファルクラム

強力なエンジンパワーを誇るMiG29。重装備での垂直上昇もお手の物だ

発売前からその華麗なスクリーンショットで話題を呼んでいたNovaLogic社の「F-16 MULTIROLE FIGHTER」と「MIG-29 FULCRAM」がようやく発売される。マルチプレイで同時対戦が可能な、話題のこの2本を比較レビューする。

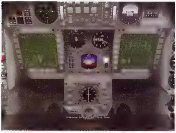
2本とも手に入れたい 期待のフライトシミュレーター

「F-16 MULTIROLE FIGHTER」(以下、F16)と「MIG-29 FULCRAM」(以下、MIG29)は、前者がアメリカ製、後者が旧ソ連製の戦闘機をシミュレートした作品だ。どちらも両国外に輸出され、大量生産されたベストセラーな戦闘機で、共に1970年代から開発、実戦配備された機体である。

最近のジェット戦闘機のフライトシミュレーターでは、最新鋭戦闘機を扱ったものが多い中、このような戦闘機を扱ったフライトシミュレーターは久しぶりという感がある。アメリカでは、この2本は二つのパッケージを一つにまとめて販売している(日本では別売り)。

パッケージが独立しているので、CD-ROMやマニュアル、キーリファレンスは別々に用意されているが、内容をよく見ると同じようなことが書かれており、ゲームの内容も似たような構成になっている。

キー操作で違う点を挙げると、F16には、LANTERN(夜間の爆撃で赤外線照準するシステム)関係のキーが用意され、MIG29には、ドラッグシュート(着陸したときに、減速用に開くパラシュート)を展開するキーやIRST(赤外線操作追尾装置)を使うキーが用意されている。



F16のコックピット。アナログ計器の多くをMFD(Multi Function Display)やHUDに統合し、すっきりとした印象だ

まったく設計の異なる 2機種を精密にシミュレート

2本のゲームを比較プレイしてみた。メニュー画面はF16が青、MIG29が赤という配色を基調として違いを出しているが、構成はまったく同じだ。だが、実際にフライトしてみると、安易に同じエンジンで2本のゲームを作った訳ではないことがよく分かる。

確かに、キー操作はほとんど一緒なのだが、見た目は全然違う。F16の方は、コックピットがデジタル表示などで近代化されているのに対し、MIG29の方は古めかしいアナログ計器が数多く目立つ。

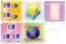
操縦感覚もミリタリー関係の情報どおり、F16は目が回るほどの優れた機動性を発揮する(単発のエンジンを採用し、機体が小型化されている)のに対し、MIG29は多少動きが鈍重だが、強力なエンジンパワーを誇っており(双発のエンジンで大型な機体の動きをする)、違いが感触としてよく伝わってくる。

もちろん、装備されている武装も違うので、射程距離なども変わってくる。レーダーなどの表示はまったく同じと思われるが、HUD(ヘッドアップディスプレイ)などの表示はまるで違う。MIG29は旧式のアビオニクス(電子装備)を使用しているので、HUDのモードは基本的に一つしか持たないのだが、F16の方は対空、対地、ナビゲーションと多彩な表示モードが用意されていた。

何より驚いたのは、速度、距離、高度の表示単位までが違うことだ。F16は順に Knots、Miles、Feetを採用していているが、MIG29は東側の機体なので、Km/hとKmで表示しているのだ。ここまできちんと再現されているのには、正直驚かされた。

操縦感覚と計器の表示方法などは違うが、2機種を乗り

MIG29のコックピットはMFDが一つしかなく、アナログ計器もびっしりと埋め込まれている



Information

開発元	：NovaLogic社
販売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：各6,800円
OS	：Windows 95／98／NT
CPU	：Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：DirectXに対応したカード
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows 95対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：×
発売時期	：12月11日

このInformationはF-16 MULTIROLE FIGHTERとMIG-29 FULCRUMの2タイトルに共通するものです。

©1998 NovaLogic,Inc

1 on 1対戦でのドッグファイト中のショット。タイムラグは皆無だった

換えても、戸惑わずに操縦できるところがこの2本の良いところだ。最初 F16 でひととおり飛んだ後に、MIG29 に挑戦したのだが、まったく問題なく飛ばすことができた。操縦系統で共通する部分が多いからだろう。

フライトシミュレーター史上最強のグラフィック

スクリーンショットを見れば分かると思うが、このフライトシミュレーターの特筆すべき点はグラフィックである。もともと NovaLogic社のフライトシミュレーターは美しいグラフィックで定評があるのだが、今回も期待どおりの、いやそれ以上の出来栄えだ。

地形も航空機のモデリングも申し分のない仕上がりで、マップの種類も数多く、氷原、ジャングル、サバンナ、草原、砂漠など、実に多彩である。時間帯や天候によるエフェクトもあり、曇りや夕暮れといった微妙な色合いのステージもきれいに再現されている。戦闘から逃げ出して、ゆっくり観光旅行しても楽しそうだ。

バーチャルコックピット視点で、キャノピー(風防)へ計器が映り込んでいる点も評価できる。ただきれいなだけではなく、このおかげで、狭い戦闘機のコクピットに本当に座っているかのような迫力を味わえるし、PadLock Viewのような首を振った視点で見続けていても空間失調にはなりにくい。

PadLock Viewでは、キャノピーへ計器が映り込んでいる。地形は薄暗く曇った北の海だが、とても写実的で現実感がある色使いだ

何よりすごいのは、これだけのグラフィックを表現していて、ほとんどコマ落ちが発生しないことだ。筆者のマシン環境、Pentium II 300MHz+Voodoo2搭載3Dアクセラレーターでは、800×600ドット表示のフルディテールで、特に問題なくプレイすることができた。

冷たい北の空を駆けるMIG29

シングルプレイより対戦か? Nova Worldでは100人同時対戦が可能

対戦ではゲームサーバー側で、武装の種類や搭載量を指定できる。チーム戦では爆撃も可能だ

シングルプレイには、クイックミッションとキャンペーンが用意されている。クイックミッションは、手軽に遊べるミッションで、飛行練習になりそうなものから爆撃まで幅広く用意されている。キャンペーンはミッションを順番にクリアしていく方式だ。もともとシングルプレイでの敵のスキルはかなり低く設定されているので、ミッションが進むに従って敵の数が増えていくようになっているようだ。このあたりは、過去の NovaLogic社のフライトシミュレーターとまったく変わっていないといった感がある。難易度は初級者をターゲットに設定されているようだ。AI のレベル設定があればいいのだが、その機能はないので、上級者には少々不満が残るかもしれない。

一方、マルチプレイはとても素晴らしい出来栄えに仕上がっている。まず、普通に TCP/IP 接続と KaliのIPX 接続で 1 on 1対戦を試してみた。こちらは非常に良好な通信状態で、オフラインとまったく変わらない感覚で対戦することができた。描画速度が速いのでスピード感もじゅうぶんに感じられる。慣れるまではなかなか目が付いていかないかもしれない。

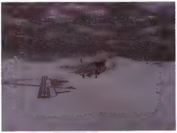
マルチプレイ対戦では、Death Match と R.A.W. の二つのモードを選ぶことができる。Death Matchは全員が敵で、ただひたすら戦闘するモードだが、R.A.W.の方ではチーム戦を楽しむことができる。

ゲームサーバー側で、マップ、武装、得点の入り方などといったルールを細かく設定することができるので、対戦でのルール設定は非常に満足できる。さらにはゲームサーバーの設定で、Serv&Playか Server Onlyという選択ができるのだ。つまり、Server Only を選択すると、そのサーバーマシンでは、ゲームはプレイできず、ゲームサーバーとしての処理に専念することになるので、多人数ゲームホストとしてかなり期待が持てる。もし、ISDNで2台マシンを持っている方はぜひ試してもらいたい。何人まで快適な対戦ができるのか非常に楽しみである。

また、Nova Worldという NovaLogic社が運営しているゲームサーバーに接続することで、最大100人の対戦が可能になる。実際に Nova Worldに何度か接続してみたが、確かに大勢のプレイヤーが対戦している様子を見ることができたが、残念ながら筆者の環境では、テレホーダイ時間帯だと良好な接続状態になることは少なかった。外国との回線が太いプロバイダーを選べば楽しめるかもしれない。

自社のゲームサーバーを用意し、ネットワークゲーム対戦の充実を図った NovaLogic社は今後も目が離せない。ほかのメーカーもぜひ見習ってほしいところである。 (Fuji教官)

滑走路から離陸するF16。氷雪のマップは光がよく反射するので、夜でも明るく見える



秀作を名作に変えるか？
SPEC OPSマルチプレイ対応アドオン

スペックオプス：レンジャーチームブラボー

2人組の特殊部隊隊員を操作して、数々の困難なミッションを遂行していく3Dシューティングの秀作「SPEC OPS」。シングルプレイしかできないことが唯一残念だった。しかし、ついに待望のマルチプレイ対応アドオンが登場した。それがこの「SPEC OPS：RANGER TEAM BRAVO」だ。

リアルな現代歩兵戦を再現したSPEC OPSの魅力

最初に、ベースとなっている「SPEC OPS」とはどんなゲームか、改めて説明しておこう。本誌8月号でも紹介したSPEC OPSは、現代の特殊部隊の活躍を描いた、ミッション遂行型の3Dシューティングだ。その内容はフィクションではあるものの、北朝鮮やアフガニスタン、イラクなど、現実でもキナ臭い事件が絶えず起こっている紛争地帯や、何か大きな事件が発生したことのある土地ばかりが舞台になっている。これらの土地で、墜落してしまった軍用機から機密情報を持ち帰ったり、化学兵器工場を爆破するなどの任務にあたる。かなり現実味にあふれた「その気にさせる」ミッションがそろっている。

このシステムで何よりも特徴的なのが、プレイヤーが2人のレンジャー（特殊部隊隊員）を切り替えて操ることだ。現実の作戦行動でも用いられる「バディーシステム」と呼ばれる部隊編成を、ゲーム内で再現している。2人の装備は、ミッション内で起こりそうな局面を想定しながら、いくつかのタイプから選択する。作戦中は戦闘の局面に合わせ、随時操るレンジャーを切り替えながら、敵を倒し、与えられた目的を達成していく。

ちなみに、プレイヤーが操作していない側のレンジャーは、CPUによって操作される。目の前に敵がいれば攻撃くらいはしてくれるのだが、あまり信用しないでおくのが得策。どちらか1人が生き残って与えられた目的を果たせる状態ならミッションはクリアできるものの、序盤でバディー（片割れ）がやられてしまうと、やはり展開は厳しくなる。そのため、ミッション遂行中は、もう1人の動きにも常に気を配っていなければならない。バディーシステムは、いろいろな意味でこのゲームの奥行きを深めてくれているのだ。

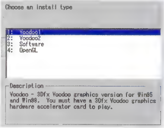
爆破が目的のミッションの場合、GrenadeやSatnel Charge（時限爆弾）などが必要になる（地雷を遠くから狙撃することで代用できる場合もある）。敵との戦闘でも威力を発揮するが、ゼロになってしまうとクリアが不可能になる。使用するときは残量に気を付けよう。また、目標物の位置が毎回うつりかわることもある

新たに追加された3ミッションはやはりリアルかつシビアだった

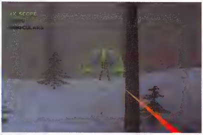
さて、SPEC OPSがどういうゲームか、分かっていただけただろうか。今どきの3Dシューティングとしては珍しく、マルチプレイヤーゲームに未対応な点が何より残念だったのだが、8月号の原稿を書いた時点で、マルチプレイヤー対応パッチが登場するらしい、という情報がすでに流れていた。結局、パッケージ販売されたこの「SPEC OPS：RANGER TEAM BRAVO」（以下、RTB）で、ついにその機能を獲得するにいたったわけだ。アップデートパッチによる対応に比べ、手軽さという点ではひけを取るが、その代わりに、三つの新たなシングルプレイ用ミッションも追加されている。これはプレイヤーにとって、かなりうれしい誤算と言えるかもしれない。

ボスニアで、敵地深くへと潜入して戦犯のRadovan Karadzicを探し出すミッション6。なぜかいきなり舞台はベトナム戦争になり、ジャングルの奥地にある武器庫を探して破壊したり、墜落したB52のパイロットを探し出すミッション7。生化学兵器を蓄えた倉庫を破壊したり、化学兵器の証拠を運搬するトラックを護衛したりといった、イラクを舞台にしたミッション8。RTBをインストールすると、これらが追加されるのだ。

三つの追加ミッションは、どれもかなり難度が高めだ。SPEC OPSは、もともと敵が手強いゲームではあったが、アドオンでさらに上級者向けのミッションばかりが増えているようだ。一応、PRIVATE、CORPORAL、SERGEANTと難度を3段階から選択できる



SPEC OPSのときはVoodoo2などに対応させるためには、別途ダウンロードする必要があった。RTBには、すでにパッチの機能も含まれており、インストール時にどのハードウェアに対応させるか選ぶことができる



RTBで増えたミッションは、どれも難度が高い。制限時間が設定されているミッションでない限り、Xキーでsniperモードに入り、目に付いた敵をできる限り早めにやっつけておくのがミッションクリアへの近道

Information	
開発元	：Ripcord Games社
販売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：オープンプライス
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上
メモリー	：24MB以上
ビデオ	：DirectX5に対応のカード（Voodooファミリー推奨）
HD容量	：60MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX5に対応のカード
対応API	：Direct3D、OpenGL
PC-98での動作	：NXシリーズで可
発売時期	：11月27日
備考	：製品版SPEC OPSが必要

©copyright 1998 Zombie LLC

自分がホストとしてマルチプレイをするときには、ゲームタイプのほかに、各種の条件を設定しておく必要がある。設定を保存しておく機能がないので、「KILL LIMIT」や「TIME LIMIT」などは毎回きちんと設定しなければならないのが、少し不便だ

し、ランダムな敵兵の出現をOffにすることも可能なのだが、それでもクリアはかなり困難と言える。敵兵やブービートラップの位置を完全に覚えていても、あっさりとゲームオーバーになってしまうことが多々あるのだ。もっとも、この厳しさがミッションクリア時の喜びへとつながり、SPEC OPSの面白さとなっているのだが……。

なお、SPEC OPSでは順にクリアしないと新たなミッションで遊ぶことができなかったが、RTBを入れると追加ミッション以外は最初から遊べるようになる。

マルチプレイは4モード 敵側の視点も楽しめる

マルチプレイ対応機能についてだが、これはインターネットとLANでのマルチプレイを可能にする。マルチプレイでは、

・DEATHMATCH
・TEAM VS TEAM DEATHMATCH
・COOPERATIVE MISSION
・TEAM VS TEAM MISSION

と、四つのゲームタイプを選択することが可能だ。

上の二つは、個人対個人、あるいはチーム対チームでただひたすらに殺し合いを楽しむというもの。下の二つは協力プレイで、複数のプレイヤーでミッションの遂行を楽しむ。中でもお勧めなのがTEAM VS TEAM MISSIONだ。これはOFFENCE（シングルでのプレイヤー側）と、DEFENCE（シングルでいうCPU、つまり敵側）の2チームに分かれて、一つのミッションを楽しむモード。DEFENCE側に数人いないとさすがにゲームにならないが、3人以上のプレイヤーがそろうのであれば、今まで慣れ親しんできた数々のミッションを敵側の新鮮な視点で楽しむことができるだろう。

メーカーが用意した3種類のサーバーから対戦相手を探せる

マルチプレイを楽しむ場合は、MultiPlayer Lobby（ランチャー）を利用する。インターネットに接続した状態で起動すると、Lobbyは自動的にzombie_serverへ接続するようになっている。このほかにRipcord_Server、CombatSim.comもあり、三つのうちPING値の良い方、対戦相手の多い方を選べる。Lobbyの画面右下にあるプルダウンメニューでチャンネルを選択できるので、参加したいゲームを探して「Join game」をクリック。これで、マルチプレイヤーゲームがスタートするのだ。LANもほぼ同様の手順を踏む。

サーバーはプレイヤーのマッチングの場を提供し、実際のゲームは参加者の1人がホストマシンとなって、マルチプレイを実現させる。そのため、ホストとなるマシンはなるべく通信環境が良く、処理速度も速いマシンユーザーが担当した方が、快適なゲームを楽しむことができる。

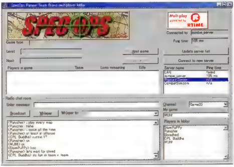
Channelを選択しても、「Join game」をクリックするまでは、そのChannelのLobbyにいるという状態になる。そのChannelでゲームが行われていない（画面左上のゲームタイプなどの欄が空欄になっている）状態であるのに、Lobbyに人がいるようであれば、積極的に話しかけ、どういったゲームを遊ぶつもりなのかを聞いてみよう。現時点ではRTBが発売されて間がないせいか、参加者はあまり多くなかった。積極的にコミュニケーションを取る意気込みでないと、インターネット上での対戦は難しいのだ。もっとも、その分このゲームをよく理解しているユーザーばかりなので、ゲームはかなりおもしろいものになることは間違いない。

舞台が現代であり、実在の兵器ばかりが登場すること、過剰な演出があまり見られないことなどからSPEC OPSは、ほかの3Dシューティングとは一線を画している。抑制のきいた、リアルなゲームなのだ。ある意味地味ともとれるが、このゲームの場合、それが魅力としてうまく働いているように思う。マルチプレイにも対応し、楽しみ方がさらに多様になったRTB。まだSPEC OPSを遊んでいないのであれば、これを機会にRTBと両方を買いそろえてみてはどうだろう。（稲垣宗彦）

プレイヤー1人ごとに、キャラクターは2体。DEATHMATCHでは往々にして乱戦状態になってしまうことがある。個人的には「SPEC OPS」の面白さをそのまま拡大したようなCOOPERATIVE MISSIONか、TEAM VS TEAM MISSIONがお勧めだ

まったく違う装備でお互いを補ったり、トロいバディーのせいでせっかくのアンブッシュ（草陰に隠れること）がばれたり、バディーシステム独特の面白さが味わえる。ちなみに、対戦時は自分が狙っている相手がだれなのかを表示してくれるのだが、同じチームかどうかまでは分からない。チーム戦ではくれぐれも仲間を撃たないよう、Nickや装備品の違いなどをきちんとチェックしておこう

MULTIPLAYER Lobbyでは、ゲームが始まっている場合、左上の空欄のウインドウに各種の情報が表示される。執筆時点で、zombie_serverとRipcord_Server、CombatSim.comの三つのサーバーが利用できるが、どのサーバも人が少なかった。仲間をあらかじめ見つける必要がありそうだ



黒DISC 白DISC

Mystic Weaver™
ミスティック・ウィーヴァ
シャナ編 白DISC
12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。
シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。 詳細は下記URLをご覧下さい。
http://www.csware.co.jp/network/MW/

シーズウェア

Mystic Weaver
ミスティック・ウィーヴァ
ライヴァス編 黒DISC
12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)
同時発売
祈ること……
それが彼女にとって
全ての営みだった
神託の聖女 シャナ=ライル
The Saint of HolyBright SHANA
資料請求 No.00A

保存版

Mystic Weaver

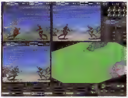
魔獣「リヴァ」の捕獲方法と魔合システム

ほかのシミュレーションRPGとは一味違う
戦闘&成長システムの全貌を紹介

「ミスティック・ウィーヴァ」では、主人公たちは自らは戦闘せず、この世界に出現するモンスター「リヴァ」を操って戦う。手持ちのリヴァは、戦闘中に捕獲したほかのリヴァと肉体の各所を交換する「魔合」によって強化できるという、面白いシステムを採用している。ここでは、リヴァの捕獲と魔合のポイントについて解説しよう。

まずはリヴァを弱らせよう

捕獲する



画面右下の大きいウインドウにマップが表示され、敵や味方の位置、地形などが分かる。ここから移動の指示を出して敵と遭遇すると、左上の三つのウインドウに戦闘の様子が映し出される。右下のボタンでリヴァに作戦の指示を出せる

敵のリヴァを捕獲するためには、捕獲したいリヴァと戦うことから始める。戦闘画面に突入すると、左上のウインドウに戦闘の様子が映し出される。

相手のBODYのヒットポイント(以下、HP)が半分以下になったとき、マップ右下のコマンドボタンの「捕獲」をクリックしよう。うまく捕獲できた場合は、HPが残ったままリヴァが倒れて戦闘が終了する。

捕獲のポイント

1. 敵リヴァのBODYのHPが半分以下になったときに、捕獲の可能性が出てくる。以後、HPが下がるごとに捕獲しやすくなっていく。まずは敵を攻撃し、ダメージを与えよう
2. 捕獲コマンド中は、こちらからは攻撃できなくなるので、戦闘中に攻撃から捕獲に切り替えることになる。速すぎるとやられてしまうし、遅いと殺してしまい捕獲できなくなる。タイミングを誤ると危険だ
3. 捕獲の能力を最初から持っているリヴァ使いは主人公だけだ。ほかのキャラクターが捕獲できるようにするには、あるアイテムが必要になる
4. 数人で1体を囲み、1人が捕獲、残りが攻撃するのがベストな戦い方だ。これならば、攻撃→捕獲のコマンド切り替えを行う必要はないし、被害も少なくて済む

捕まえただけじゃ操れない

契約する

編成画面を開くとしたの四つのウインドウに手持ちのリヴァが映し出され、中央には捕獲したリヴァが表示されている。契約ボタンを選び、アイテムウインドウからプレッジアンクを選択すると契約は完了だ　ただ、製品版ではこの画面はもっと改良されるらしい

リヴァとの契約に必要なプレッジアンク

捕獲したリヴァは、新たにプレッジアンクを使って契約することで、配下に加わる。このとき、リヴァ使いがそのリヴァを操れるレベルに達していたなら、次回から戦闘に参加させることができる。契約に必要な指輪は親指以外の左手のもので、一度に最高で4体まで戦闘に使うことができるぞ。

また、契約したリヴァは、身体の各パーツを契約済みのほかのリヴァと交換し、強化する「魔合」が可能になる。

契約して同時に操れるリヴァの数は4体だが、リヴァ使いのレベルが低いと操れるリヴァの数は減る　ゲーム開始時は1体だけリヴァを持って始まる

契約のポイント

1. 契約したリヴァは、親指を除く4本の指で操る。つまり、一度に操れるのは最高で4体となる
2. 1人は最高4体のリヴァを操ることができるが、一度の戦闘に参加できるのは最大で10体だ。キャラクターにリヴァを割り振るときは、このことも考える必要がある
3. リヴァの操作はリヴァ使いの精神力を消費する。従って、操るリヴァの必要精神力が高ければ、それに見合うレベルでなくてはならない
4. リヴァと一度契約したらキャンセルはできない。不要となったリヴァは廃棄するしかない。このとき、プレッジアンクも一緒に廃棄されてしまう。安易な契約は控えよう

魔合を考えて最高の1体を生み出せ

魔合する

捕獲して、契約を済ませたリヴァの足と右腕を、手持ちのリヴァに魔合させてみたところ、リヴァのグラフィックにも魔合による修正が加えられた。戦闘中の姿にも、同じような修正が加えられる

リヴァの身体は、ボディ、右腕、左腕、足で構成されており、各パーツは魔合によって交換可能だ。魔合するには、捕獲したリヴァと契約し、魔合の指示を出す。リヴァの各パーツは、ドラッグ&ドロップすることで交換できる。パーツごとにHPや攻撃力が決まっており、リヴァの強さは各パーツの総和で決まる。

また、一度魔合するたびに、マナリキュースというアイテムを一つ消費する。不用意な魔合を繰り返すと、後で最高のパーツを手に入れても、マナリキュース切れでしばらく使えないということもありえるわけだ。残量に注意しつつ、慎重に魔合しよう。

魔合のポイント

1. リヴァの基本的な生命力はボディにある。ほかのパーツは、魔合することでパラメータに修正を加えられる。例えば、足は移動力などに関わり、右腕は攻撃力などに関わるという違いがある
2. 通常の手足のほかに特殊武器などのパーツもある
3. パーツ同士には相性がある。相性が悪いと能力がうまく引き出せなかったり、魔合できなかったりする。相性が良いと、相乗効果や特殊効果がもたらされる場合もある。相性の善しあしは、パーツをよく見ると分かるらしい
4. パーツとリヴァ使いの間にも相性がある
5. パーツはモンスターから取る以外に、イベントでアイテムとしても得られる

リヴァとはこんな魔獣だ
初期に登場するスタンダードリヴァ7体

ミスティック・ウィーヴァには百数十体ものリヴァが登場し、バリエーションの豊かな戦闘と魔合を楽しむことができる。中には、捕獲不能のリヴァや四足歩行など特殊な形状のため魔合できないリヴァも登場する。今回は、魔合可能なリヴァ7体を紹介しよう。これらは物語序盤から中盤にかけて登場するスタンダードなリヴァで、プレイヤーが最も頻繁に遭遇することになるだろう。

Anor（アノー）

アノーは、硬質な皮膚を持った、大型のは虫類のようなリヴァだ。水上の移動も可能だが、陸上では群れて移動する

Neuva（ニューバ）

ニューバの鋭いつめは、いとも簡単に相手を引き裂く。知能も高く、警戒心が強いのか、人里に近づくことは少ない。奥地でよく見かけられるリヴァだ。

Goat（ゴート）

大きく曲がった角と強靭な四肢を持つゴートは、悪魔のような外見をしている。個体では凶暴でないが、群れるとどう猛になる性質を持っている

Bravs（ブラブス）

手に感覚器としてひれを持つブラブス。知覚に優れているリヴァで、接近する敵をいち早く察知して姿を隠す

Zower（ゾーワ）

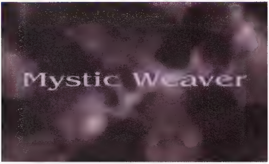
ゾーワは水棲のリヴァだ。陸上でも活動するが、沼沢地に生息して群れる性質を持っている

Hornd（ホーンド）

ホーンドは、身体にいくつかの特徴的な角を持っている。容姿同様、性質も攻撃的で、凄まじい破壊力を秘めたリヴァだ

Gi=Ow（ギオ）

群れてほかのリヴァを狩り、骨まで食い尽くすどう猛さを持つ。ギオは粗暴かつ凶暴な性質のリヴァだ



ミスティック・ウィーヴァ

魔獣が席巻する世界から人々を救えるか
2人の主人公が織り成すストーリー

かわいい女の子キャラクターを得意とするシーズウェアが、意外にも魔法とモンスターを主題にしたシミュレーションRPGを発売する。3Dモデリングされたモンスターのリアルな動きとなぞに包まれた物語が、プレイヤーを異世界に誘う。

戦いの主役は魔獣リヴァ 奴らを捕獲し、使役せよ

この世界を席巻しているのは、巨大で狂暴なモンスター「リヴァ」。人々はひっそりと世界の片隅で暮らしている。しかし、人間の中にも、まれにその恐ろしいリヴァを操って戦える資質を持った者がいた。「ミスティック・ウィーヴァ」は、そんな特別な力を持った主人公2人の物語だ。1人はリヴァを指揮して世界を統一しようとする悪夢の覇王ライヴァス。一方、シャナは慈愛で世界を救おうとする神託の聖女だ。

このゲームは、どちらの主人公でプレイするかでストーリーや出現するモンスターが変わる。この手法を使ったゲームはほかにもあるが、このゲームでは主人公の選択を購入時に行うのが面白い。つまり、パッケージはライヴァス編の「ザ ダークロード イン ザ ナイトメア」(通称、黒ディスク)と、シャナ編を収めた「ザ セイント バージン イン ザ ホーリーブライト」(通称、白ディスク)の2種類が用意される。二つの物語は互いに関連しているが、もちろん1枚だけでもちゃんと遊べるし、両方手に入れてより深く味わうこともできる。

「リヴァ使い」である主人公は、魔力を持つ指輪「ブレッジアンク」によってリヴァと使役の契約を結ぶ。ゲーム開始時は1体のリヴァと契約を結んでおり、敵リヴァと戦闘させることで新たなリヴァを捕獲する。捕獲したリヴァは、ブレッジアンクを使って契約することで操ることができる。また、リヴァを強化させる方法として、「魔合」システムが用意されている。これは、腕や足など各部分を交換して新しいリヴァを作り出せるというものだ。詳しくは、とじ込みのポスターに書かれているので参照してほしい。

指輪は親指を除いた左手の指4本に装着できるので、一度に1人が操れるリヴァの数は4体までとなる。装着する指によっても違いがあり、左手薬指のリヴァは最も結びつきが強いので扱いやすい、などの違いがある。

一方、右手の指は左手の指と対になっており、左手で操るリヴァの弱点を補ったり、優位な特性を増幅させるための補助指輪を装着する。このあたり、左右を対とする人間の神経系を元にしているようなので、バイオテクノロジーも取り入れている魔法かもしれない。

こうして、自分が操るリヴァを強化しながら敵を倒していく。ミスティック・ウィーヴァは、モンスターのブリーディングが面白いゲームだといえる。

ライヴァス

シャナ

ミスティックウィーバの主人公となるライヴァス(左)とシャナ(右)。2人はそれぞれの方法で世界を良い方向に変えていこうとするが

殺し合いよりも奪い合いの マルチプレイモード

今回評価に使用したベータ版では、まだマルチプレイに対応していなかったが、製品版では、シングルプレイとマルチプレイは密接に関連するようだ。

マルチプレイは4対4のチーム戦で、各自がシングルプレイで育てたリヴァ、リヴァ使いを持ち込んで戦う。マップにはプレイヤーたちのほかに、ネットワーク上でしか出現しないオリジナルリヴァやアイテムが用意されており、これらを入手すればシングルプレイでも使うことができる。また、ディスクの違いがチーム編成に影響する。例えば、白ディスクでプレイする場合は白ディスクのプレイヤー同士でチームを組むことになる。

マルチプレイでさまざまなパーツ、アイテムを手に入れて強くなったリヴァを使えば、シングルプレイの展開が有利になる。捕獲、育成、奪取、収集によって、強いリヴァを持つことが勝利のポイントである。

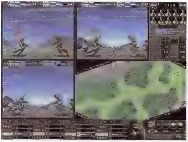
マルチプレイは、無料の専用サーバーに接続し、チャットルームで4人の仲間でパーティーを編成することから始まる。ここで、戦闘に使うリヴァ1体を選ぶ。人数が足りない場合は、コンピューターで補うことも可能だ。仲間がそろったところで対戦用チャットルームへ行き、対戦相手のパーティーを決めてゲームが始まる。

対戦用マップ上をそれぞれのパーティーが進軍して死闘を繰り広げるのだが、目的は単に相手チームの全滅にとどまらない。設定されたゴールに先にたどり着くなど、いくつかの勝利条件が用意される。目的に応じた思考が要求されるわけだ。プレイヤー同士で「互いのボスがやられたら負け」などと独自のルールを作ってもいい。死亡したキャラクターは、仲間に救出されれば復活できる。また、オリジナルリヴァを捕獲することも目的になるので、戦略的に幅広い対戦ができそうだ。

どのモードで遊ぶにしろ、リヴァの入手が大きな楽しみとなる。強力なリヴァを集中攻撃して捕獲、契約後は軍勢に加えるもよし、ハイエナのごとくパーツをいただいて捨てるもよし。プレイヤーの外道マインドをくすぐるゲームである。 (杉山淳一)

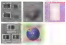
編成モードには「助言」と「古文書」というモードがあり、用語や世界観を解説している。古文書はストーリーの進行とともに項目が増えていく

物語のかぎを握る魔獣リヴァ。100種類以上が登場し、中には捕獲できないものや、特殊な形状のため魔合できないリヴァもいるらしい



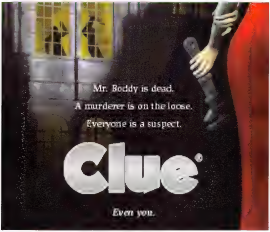
戦闘時は、右下のマップウインドウでキャラクターを動かす。敵のマークと触れると戦闘が始まり、左上に用意されたウインドウにその様子が表示される。戦場で起こっている戦闘は同時に三つまでモニターできる

シングルモードではキャラクターたちの会話が表示され、ストーリーを盛り上げている。この会話の中に、リヴァのなぞを解くかぎが隠されているのだ



Information	
開発元	株式会社姫屋ソフト
販売元	シーズウェア
問い合わせ先	シーズウェア 048-830-0036
価格	白・黒ディスク各6,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (PentiumII 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	680×480ドット以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	PCM
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-98、NXシリーズで可
発売時期	12月4日

©1998 C'sware All Rights Reserved
画面は開発中のものです。



巧みな推理で真犯人を捜し出せ
駆け引きが重要な
マルチプレイ対応ボードゲーム

クルー

ネットワークゲームとしては、異色の「CLUE」。ボードゲームの要素を取り入れた、推理を楽しむアドベンチャーゲームである。カード、ダイスといったボードゲームにつきもののフィーチャーが、ゲームをよりいっそう面白くする。他人の推理から真実を導き出し、殺人犯人を自分の手で暴き出してみせよう。

ゲーム性を高める ボードゲームの要素

平和だったBoddy MansionでMr.Boddyが殺された！あなたは6人いる容疑者の中の1人。彼を殺した真犯人をいち早く見つけ出すのがゲームの目的だ。まるでテキストベースのアドベンチャーゲームのような導入の「CLUE」。実際は、立体的なグラフィックスで演出されたボードゲームとでも言うべきタイトルだ。

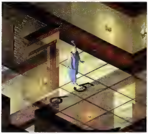
事件の現場は九つの部屋で構成され、凶器と目されるものは六つある。そして6人の容疑者。「だれが、どの部屋で、どの凶器で」彼を殺したのかを、正しく推理できたものが勝利者となる。その組み合わせは6×9×6＝324通り。でたらめに推理していたのでは、まず当たらない。そこで推理の助けとなるのが、「ほかの容疑者」の存在。彼らの推理を注意深く観察し、消去法で殺人現場となった部屋と凶器、そして殺人の真犯人を絞っていけばいい。しかし、手掛かりが少ないうちは、彼らも間違った推理をする。

ゲームは基本的にターン制で、1ターンに1回の移動と、1回の推理を行うことができる。ただ、推理をするには、九つある部屋のどれかに入らなければならない。容疑者、凶器、そして部屋はカード化されて、正解の3枚の組み合わせが取り除かれている。各容疑者には、プレイ人数に応じて残ったカードの中から容疑者カードが1枚、凶器カードと部屋カードが複数枚ランダムに配られる。参加人数が増えると配られるカードは少なくなり、よりいっそうの推理力が試される。

手持ちのカードにあるものは、推理から除外してよい。取りあえず、第一の推理を行う。そうすると、ほかの容疑者は自分の手持ちのカードと照らし合わせて、もしあなたの推理に含まれているものがあった場合、「その推理は間違いである」と証明してくる。この時に、相手の手持ちのカードがばれるのだ。ここで消去法から、明らかになったカードを推理候補から外していく。こうして徐々に選択肢が狭まっていき、事件の真相に近づいていくことができる。ただ、場合によっては、なんと自分自身が犯人になってしまうこともある。

また、このゲームを面白くしているのが、ダイスの目によるマンション内の移動だ。これによって推理力のみならず、運も少なからずゲームに関係してくる。ダイスの目が悪くて、なかなか部屋の入口にたどり着けずに、推理ができないという不幸な事態もありうるのだ。

犯人の推理は1ターンに1回行える。推理時にはこのような犯行ムービーが流れ、迫力満点だ


ダイスの目の数だけ進むことができる、ボードゲームタイプのゲーム進行。運も重要だ

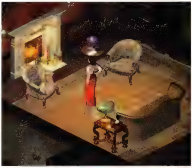
マルチプレイで さらに熱い推理対戦が

CLUEではCPUを含めて、プレイに参加できる人数は3人から6人。ほかの容疑者の操作をCPUに任せた場合は、難易度の調整も可能だ。特に、最高難易度のEXPERTを選んだ場合、あっと言う間に真犯人が暴かれて終わってしまったりするほど、CPUは手ごわい相手となる。

CPU戦もなかなか面白いのだが、MSN Gaming Zoneを利用したマルチプレイモードは、まるでテーブルを囲んでボードゲームをしているかのような楽しさがある。ダイスによる進行を無くし、自由な移動を可能にして運の要素を廃したNo Roll Dieモードも存在するが、マルチプレイではやはりダイスのロールがあると面白さが増す。

マルチプレイのだいご味は、やはり駆け引き。いかに相手を出し抜くか、いかに相手にカードを公開させてしまうかが勝利のかぎとなる。相手のミスリーディングを誘うために、わざと自分の手持ちのカードにある要素を絡めて推理したり、容疑者同士はすれ違うことができないことを利用して、入口で他人をブロックし続けるなどの悪賢いプレイも可能だ。

（菅原有香）


楽しいグラフィックとアニメーションは、見ているだけでも楽しい。部屋内のオブジェクトをクリックすると、何かが起こることもある

Information	
開発元	：EAI Interactive社
販売元	：ハズブローインタラクティブ
価格	：$29.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上（Pentium 166MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：1MB以上の16ビットSVGAカード（2MB以上の16ビットSVGAカード推奨）
HD容量	：15MB以上(115MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows 95／98互換のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1998 Hasbro,Inc
©1998 Hasbro Interactive,Inc
All rights reserved

これが6人の容疑者。能力の差はまったく無い。いわばすごろくのこまと同じなので、好みで選んで構わない

他人の推理が間違っていることを、自分のカードから証明できる。ただし、そうすると自分が持っているカードの手の内もばれてしまう

STARCRAFTに新章の幕開け
BROOD WARついに登場

スタークラフト エキスパンションセット：ブルードウォー

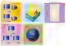
もはやリアルタイム戦略シミュレーションのスタンダードといえる「STARCRAFT」に、マップやユニットなどを加えたアドオンが登場する。「STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR」は、シナリオ的にも前作STARCRAFTの続編にあたり、いわば新章に突入した形になっている。

種族戦争と名付けられた終わることなき戦い

「STARCRAFT」で繰り広げられた壮大な戦争は、「STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR」(以下、BROOD WAR)ではどのような展開を迎えているのだろうか? まず、Blizzard Entertainment社のホームページに掲載されているあらすじを紹介しておこう。「3種族(Zerg／Protoss／Terran)の戦いは、いまだ銀河系の歴史を刻みつづけている。あれほど恐れられたZergの破壊力はさらに威力を増し、ProtossはDark Templarとの種族的結合をもって国家構築に余念がない。また、Terranの皇帝MengskⅠ世は、人類の総力を結集し、覇権を広げている。彼に裏切られた女性Kerriganは、不名誉なZerg Queen of Bladesとして自らの力を蓄え、陰謀を深めている」。

STARCRAFTのシングルシナリオをプレイしたことがあれば、Kerriganというキャラクターの消息が気になっていたはずだ。彼女は、シナリオの初期ではTerranのGhostとして戦っていたが、いつのまにかZergのInfested Kerriganというキャラクターとなっていた。ほかの種族の能力を自らに取り込むというZerg種族の能力は、STARCRAFTのストーリーを調べれば分かるだろう。KerriganはZergの研究材料になってしまったのだろうか? ともかく、BROOD WARでのKerriganはZergのQueen of Bladesとして、Terranとは敵対する側に立っているのだ(タイトル画面中央にいるのがKerriganだ)。

残念ながら、今回評価に使用したβテストCDはマルチプレイしかできず、シナリオは付属していなかった。そのため今後のストーリー展開は不明であるが、TerranやZergのミッションにKerriganが絡んでくるのは必至だろう。



Information		
開発元：	Blizzard Entertainment社	
販売元：	ソースネクスト	
問い合わせ先：	株式会社ソース 03-3551-5900	
価格：	オープン価格	
OS：	Windows 95／98／NT	Macintosh OS7.6以上
CPU：	Pentium 90MHz以上	PowerPC以上
メモリー：	16MB以上	
ビデオ：	DirectX対応のSVGAカード	13インチ以上のモニター、256色以上
HD容量：	80MB以上	未定
CD-ROMドライブ：	2倍速以上(4倍速以上推奨)	
サウンド：	Directx対応のカード	未定
対応API：	DirectDraw	―
PC-98での動作：	未定	不可
発売時期：	1999年春	未定

©1998 Blizzard Entertainment,Inc All rights reserved

ZergのMutaliskの激しい攻撃は、TerranのValkyrieによって迎撃されている。また、地上にいるMedicがMarineなどを治療するので、今までのような突撃作戦がTerranに成功する可能性は非常に低い

戦術のあり方を変える各種族に追加されたユニット

現実の歴史を見ても、戦時中は急激な速さで科学技術が進歩する。この法則はBROOD WARにも当てはまり、各種族それぞれ新兵器を開発して戦場に投入している。これまでの欠点を補うユニットもあれば、ある種族の特殊攻撃に対して対抗しうるユニットもある。どんな新戦力が加わったのか、種族ごとに紹介する。

Terran

生体ユニットを治療するMedicと新戦艦Valkyrie

TerranではMedicとValkyrieの二つのユニットが追加された。従来のTerranには、ユニットや建物の修理が可能という特徴があった。新しく加わったユニットMedicは、非機械ユニットであるMarineとFirebat、Ghostの治療ができる。修理と異なって資源が消費されることはなく、Queen(Zergのユニット)のEnsnareなどの効果を治療で打ち消すことが可能だ。また、敵のユニットの索敵範囲を狭める特殊能力もあり、守備だけではなく、侵攻にも有用なユニットである。Medicの欠点は、治療可能なユニットが付近にいると勝手に治療行為のために移動してしまう点だ。Medicには攻撃能力がないため、前線に飛び出したときを狙われたら、被害は大きい。

Medic

Valkyrie

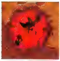
Valkyrieは、Starportで製造できる新しい戦艦だ。特殊能力はないが、散弾タイプの対空ミサイルを乱射できる。もともとTerranは対空攻撃に幅のある種族だったが、Goliathの対空射程を拡大する研究も追加され、さらに強められた印象がある。

Protoss

Templarの極悪版 Dark TemplarとDark Archon

Protossに追加されたユニットは、Protossぴいきの筆者ですら「エグい」と唸らせたほど強力な特殊能力を持っている。Dark Templarは、既存のTemplarのように敵部隊を対象とする特殊能力はないが、強力な直接攻撃能力を所有し、敵からは姿が見えない。もともとProtossには姿を隠すユニットが多かったが、これで拍車がかかった。対Protoss戦においては、今まで以上に隠れている敵を発見するDetecterの存在が大きくなることだろう。

Dark Templar



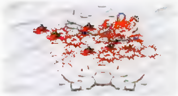
Dark Archon

また、このDark Templarを2体合体させると、Dark Archonというユニットになる。このDark Archonの特殊能力は、敵ユニットを寝返らせるMind Controlや指定範囲のユニットの身動きを封じるものなど、かなり奥深い(というかエグい)。代償として大量にエネルギーを消費するが、密集したSiege TankやCarrierを1発で大混乱に陥らせることも可能である。

さらに、航空戦力を増強するCorsairという戦艦も追加

Corsair

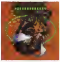
ProtossのCorsairは、敵施設の機能を一時的に停止させる特殊能力を持っている。ただし、建物のDetecter機能については効かないので、画面のようにM ssile Turretを対象としても効果は薄い



このように美しい雪原マップも用意されている。この白い雪の上にTerranのユニットの赤い血痕が残るのは、かなり痛そうな絵になる

されている。Corsairの攻撃能力は平凡だが、防御施設などを無力化する特殊能力を持つ。これで「施設建設による防御」という戦術を過去のものにしてしまう。

Lurker



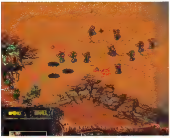
Devourer

Zerg

地中から攻撃を加えるLurker Devourerは強力な対空攻撃を持つ

ZergはZergで、インパクトのあるユニットを追加している。Hydraliskを変形させることでLurkerというユニットに変わるが、このLurkerは地上にいる限りはまったく攻撃力がないユニットなのである。Zerg種族全体の特殊能力の一つに、地中に潜って隠れるBurrowというものがあるが、LurkerはBurrow状態でのみ敵にダメージを与えうるのだ。防御という概念の存在すら怪しかったZergに、防御用の強力なユニットが追加されたわけだ。

また、Mutaliskを変形させることで、Devourerというユニットに変わる。もともとMutaliskは対地攻撃ユニットGuadianに変形できたが、こちらは対空のみの特殊攻撃を所有している。移動速度は遅いが、一撃で敵ヒットポイントの3分の1を確実に奪うことができる。もともと戦艦クラスの航空部隊がなかったZergは、よりバランスのよい布陣を求めることが可能となった。



このような狭い出入り口にLurkerがBurrowしていると、敵の地上部隊はほとんど壊滅状態になる。うまくほかのユニット(Hydraliskでも可)と組み合わせれば、かなり長い間ポイントを防御できる

Zergの新型航空ユニットDevourer。対地攻撃能力はないが、対空Guardianとも言えるほど航空ユニットには抜群の強さを誇る。画面ではMutaliskから変形できるユニットを並べてみた

マルチプレイマップは100以上 変化に富んだ戦場が君を待つ

BROOD WARには、マルチプレイ用オリジナルマップが100枚以上も付属する(βテストCDでは6枚しか確認できなかった)。新地形として不毛の砂漠や凍土、斜陽世界などが加わっており、見た目も新鮮だ。ただ、白い凍土の上にチャットメッセージが乗ってしまうと、文字が見にくいなどの細かい問題はある。ひととおりプレイした感じでは、対称型のバランスのよいマップ配置になっており、マルチプレイが盛り上がりそうな印象を受けた。

どうやら、BROOD WARは単なるアドオンではなく、マルチプレイにも対応した新しいバージョンと考えた方がよさそうだ。STARCARFTしか持たないプレイヤーとの対戦はできないが、battle.netでのLadderポイント(勝敗ポイント)も別々にカウントされるので混乱はないだろう。

できれば、STARCRAFTとBROOD WARをスイッチで切り替えられるようにしてもらえれば、BROOD WARプレイヤーが少ないときにSTARCRAFTを再起動する手間が省けてよい(アクティブなSTARCRAFTプレイヤーは全員購入するだろうから、心配いらないだろうが)。

STARCRAFTのマルチプレイでは、序盤のラッシュがお決まりの戦術となっていて、ゲームバランスに不満がなかったわけでもない。BROOD WARで追加された数種類のユニットは、序盤での戦闘には投入できないものばかりである。従って、基本的なプレイスタイルや戦術には最小限の影響しか与えないだろう。また、ユニットの種類が増えたということは資源もそれだけ必要となることを意味する。長期戦で資源が枯渇しないようにユニットバランスを考えなければならない。これらの点に注意すれば、BROOD WAR対策は万全だ。　　　　(安井　勉)

写真のように数種類のユニットを均等にバランスよく生産すると、少数でも効率よいダメージを敵に与えることができる。ただし、操作が煩雑になるため、1種類のユニットを大量に投入する作戦と使い分けよう

2000の次は3000だ
眠らない都市、シムシティの最新作がやってきた

シムシティ3000

完全日本語版

全世界のシム市長たちを夢中にさせたシムシティに、待望のシリーズ最新作「シムシティ3000」がやってきた。よりリアルな都市開発のための機能と、美しくなったグラフィックで街づくりに熱くなること請け合いだ。君の腕で最高の都市を作り上げよう。

ネットワークとの連動で自分の都市を公開できる

よりリアルに、より美しく、そしてより楽しく、思いどおりの街づくりをすべてのバーチャル市長たちに提供してくれる夢の都市開発ツールが「シムシティ3000」だ。

前作と比較して、建物の種類は格段に増えた。約350種類あり、「高密度商業地区」一つ取ってみても、建築される建物にはかなりのバラエティがある。調査ツールでいちいち眺めたらきりがないほどだ。建物のデザインも、前作では直線的なグラフィックが多かったが、今作では全体的にやわらかいトーンに書き換えられ、美しくリアルな陰影を持った仕上がりになっている。

都市作りは、工業、商業、住宅地区に加えて、廃棄物処理地区といった新たなゾーンが追加された。さらに、実在の地理をデータ化したファイルも用意されており、実在都市の再現などにも挑戦できる。これを自分なりの都市に作り替えることももちろん自由だ。都市の地形データに加えて、自由の女神や凱旋門、エッフェル塔などの世界の名所、有名建築物も用意されている。これを1ヵ所に集めて夢の建築都市を作るも、地図を片手に現実の都市を再現するのも自由だ。市長としての手腕のみならず、都市デザイナーとしての腕が試されることとなるだろう。

また、シムシティ3000には、自分で好きな建物をデザインできる「シムシティ設計ツール」が付属していることも見逃せない。これを使えば、大都市を作ったはいいが、どれも似たり寄ったりで変化のない街並みを眺めるだけ、といったさみしい思いをすることはない。自分好みの建物を自由にデザインし、オリジナルの景観を作り上げよう。ツールで作成した自慢の建物はプラグイン形式で保存され、自分で使用するだけではなく、インターネット上で公開して、なんとほかのユーザーもダウンロードして使用することができる。逆に、ほかのユーザーやメーカーの配布する新しい建物を使用することも可能だ。

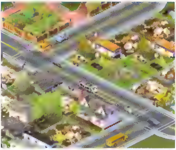
シムシティ3000は、従来どおりマルチプレイには対応していないが、ネットワークとの連動でシングルプレイ以上の楽しみ方ができるのだ。デザインや発想の面白さを競うコンテストも開かれるらしい。プライベートな次元の楽しみとして存在していたシムシティの街並みは、いまやネットワークの向こうの仲間たちにも開かれようとしている。

近隣都市との取り引きや市民の声など街づくり本来の面白さもパワーアップ

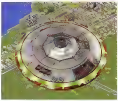
都市を治める市長としてのプレイヤーの下には、やるべきことが次から次へとやってくる。ただ漠然と道路と区画を配置していくだけでは、たちまち道は荒れ、市民は愛想を尽かして都市を去ってしまうだろう。アドバイザーの意見や新聞の記事をチェックし、人口や汚染の推移をグラフで確認しつつ、近隣の都市とも協力しながら都市を発展させていく。当然、金銭的問題も忘れてはならない。ローンも使用できるが、市長が借金で首が回らなくなるようでは目も当てられない。都市に住まうシム人たちにはかわいそうだが、彼らの税金を当てにすることになるだろう。もちろん、嫌気が差して隣の町に引っ越したりはされないように、（こう言ってはあくどいが）生かさず殺さずの微妙なラインを保つのだ。娯楽施設や観光キャンペーンで気を引くいつもの作戦も忘れずに実行しよう。ギャンブル公認にしてしまえば人口と観光客、期待の収入アップが同時に見込めてお得だ。もちろん、犯罪率もアップするので対策と覚悟はしておくこと。

また、災害への迅速な対応も欠かせない。よりいっそう美しくリアルになった画面で、建物を焼き払いながら燃え盛る炎や、立ちふさがるものを破壊しつつ、駆け抜けていく竜巻を見るのは精神的につらい。消防や警察の派遣を忘れずに行おう。眠らない都市の市長の道は果てしなく長いのだ。

（菅原有香）

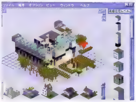


ズームは5段階まで可能だ。ここまで近づくとシム人たちの生活が見える。散歩やサイクリングをして思い思いに遊んでいる姿が見えるだろうか

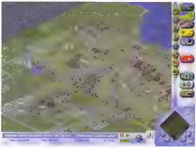


うれしくはないが災害も健在だ。火災、竜巻のみならずこんな巨大UFOの襲来まである

操作パネルは完全にアイコン化されている。例えば、中密度商業地区を選ぶには「ゾーン」→「商業地区」の順でアイコンをクリックして商業地区の種類を表示させる。それぞれのアイコンさえ覚えてしまえば、ポーズをかけなくてもかなり快適に操作ができる



シムシティ設計ツールで自分だけの建物をデザインできる。特に難しい操作は必要なく、右側のオブジェクトを選び、中央のウインドウにドラッグ&ドロップすればいい

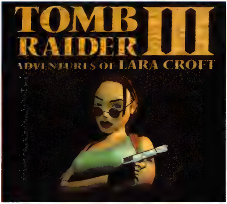


発展途上の都市を遠くから眺める。茶色く見える地域はゴミがたまっている地域だ。市民の迷惑にならない場所に処理場を設けよう

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：SuperVGAに対応のカード
HD容量	：50MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound5.0に対応したカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：1999年春

©1998 Electronic Arts
Maxis is a division of Electronic Arts. All rights reserved
画面は開発中のものです。



人気シリーズの最新作は グラフィックとアクションがパワーアップ

トゥームレイダー3

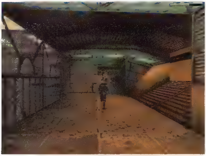
多彩なアクションと奥の深いなぞ解きで人気のトゥームレイダーシリーズ最新作が早くも登場。ダッシュやモンキースイングなどのアクションが追加されたララを思いどおりに動かし、世界中に散らばる秘宝を集めよう。すべてのなぞが解き明かされたとき、ララは何を見るのだろうか？

新アクションが追加され ララが暴れまくる

トゥームレイダーシリーズといえば、全世界で900万本以上のセールスを記録した大ヒットソフト。その最新作「トゥームレイダー3」が、7月末に設立されたばかりのアイドス・インタラクティブ株式会社から発売される。日本語インストールマニュアル付きの英語版（アイドス・エアーシリーズ）は11月27日に、完全日本語版は3週間後の12月18日の発売予定だ。

トゥームレイダーの人気の秘密は、なんといっても主人公ララ・クロフトの多彩なアクションにある。まるでフィールドアスレチックをクリアするかのように自由にララを操れるようになれば、このゲームがなぜヒットしたのかがわかるはずだ。わずかなキーで複雑な動作をし、各ステージに配置されたさまざまな難所をクリアしていく楽しさは、一度覚えたらやめられなくなるほど奥が深い。今回のレビューは、デモ版を使用したため確認できなかったが、初心者のための訓練プログラムである「ララの家」が、1作目、2作目と同様に今回も用意される予定だ。トゥームレイダーシリーズを初めてプレイするという人は、この訓練用ステージでララを自由自在に動かせるようになるまで練習してみてほしい。

さらに、トゥームレイダー3では従来のアクションに加え、新たに「ダッシュ」「しゃがむ」「しゃがむ／はう」「モンキースイング」といったアクションが追加された。これらのアクションは、通常はDelキーに割り当てられる。トゥームレイダーシリーズをプレイしたことがある読者なら分かるだろうが、このゲームでは、動作キーを組み合わせてさまざまなアクションを行うので、慣れないうちは操作を間違えてしまうことがしばしばある。キーコンフィグでプレイしやすいように設定することもできるが、やはりこの手のアクションゲームではゲームパッドがあったほうが便利なので、快適なプレイを楽しみたいのであれば、ゲームパッドを用意したいところだ。


画面にはララのアクションのみが表示され、数値的なデータはまったく表示されない。右上にある緑色のメーター（スタミナ表示）はダッシュ中にのみ表示される。ゲージがなくなると動きが止まってしまう

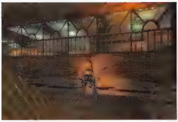
グラフィックが大幅にパワーアップ 敵キャラクターの動きにも注目だ

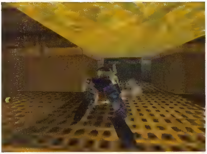
グラフィック関係も大幅にパワーアップしている。前作で不満が多かったポリゴンの継ぎ目が欠けてしまう現象も、新たな景観システム（トライアングルシステム）を採用することで、ポリゴンのすき間を無くすことに成功している。また、ドーム、アーチ、円形の天井といった、これまで描画しにくかった建物も非常に滑らかに再現されている。そのほか、さざ波や透き通った水などの表現や、水に対する映り込みやピストルで攻撃する際の光の処理などもリアルに再現され、より臨場感が感じられるようになった。Direct3Dのほかに、Glideもサポートする予定であるため、Voodooチップを搭載した3Dアクセラレーターがあれば、より美しいグラフィックが堪能できるだろう。

また、敵キャラクター（動物、人、モンスター）のAIが大幅に改良されている点にも注目したい。特に、動物やモンスターには群れの思考が追加されたため、戦いを挑む前に、慎重に戦術を練る必要があるようだ。一方、障害物に隠れながらMP（憲兵）に近づけば、戦いに有利な場所まで、敵に発見されずに移動できる。このように、敵キャラクターにも思考力があることを考え、無駄な戦いを避けることも、ゲーム攻略の重要なポイントとなるだろう。

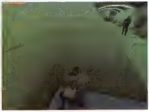
世界中で人気を集め、1999年冬には、なんと映画にまで出演するララ・クロフト。インド、ロンドン、南太平洋諸島、そして南極大陸と、全世界をまたにかけた彼女の新たなる冒険を、一足先にパソコンでプレイしてみてはいかがだろうか。（M-husky）

今回、新たに追加された新アクションの一つ「モンキースイング」


通路にあるライトによってララが赤く照らされている。このように、光源はリアルタイムで処理され、臨場感を醸し出すのに一役買っている


しゃがめば、このような狭い通路も通り抜けられる。アイテムが隠されていることもあるので、低い位置にある通路も調べてみよう

物陰に隠れてしゃがめば、敵からの銃撃を避けながら攻撃できる



このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	Core Design社
発売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート 052-775-8380
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上（166MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 5.0互換のビデオカード（640×480ドット、16Bitカラー）、Voodoo1／Voodoo2対応
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 5.0互換のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide（SLIモードへ対応する予定）
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	英語版11月27日、完全日本語版12月18日

※ゲームの動作環境はすべて予定

TOMB RAIDER III © and ™ 1998 Core design Limited
© Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

金塊を求めて迷宮へ挑む「走るトレジャーハンター」が3D空間で復活

ロードランナー 2

15年前にパソコンで、10年前にはファミコンで大ブームを起こした「ロードランナー」が復活！ 舞台は3D空間になり、8人のマルチプレイに対応する。名作の栄光を礎に、パズルアクションのサラブレッドが誕生した。

新アイテムの爆弾で敵を蹴散らせ

名作「ロードランナー」と同様、この「LODE RUNNER 2」も「敵と接触しないように走り回り、画面上のすべての金塊を奪って逃げる」というシンプルな面クリア型のパズルゲームだ。敵から逃れるためには、穴に敵を落として、その敵の頭を踏んでいくか、自ら穴に飛び込んで下の道へ行く。掘った穴は自然に埋まっていくので、タイミングが合えば敵を生き埋めにできるが、間違えば主人公も埋まってしまう。金塊を求め、走って逃げて、掘ってをひたすら繰り返す。これが基本だ。

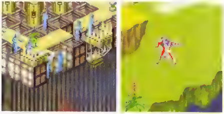
しかし、さまざまなバリエーションを持つ前作を究めた人でも、今回は少々勝手が違うことに気付くだろう。なにしろ3Dである。アイテムもたくさんある。3Dになって動きの制約が減り、逃げやすくなっていると思っていたが、それだけ新しいテクニックも要求される。

15年前と大きく変わったのは、画面の美しさだ。時計仕掛けやメルヘンチックなものなどがあり、しかも各所にアニメーションによる演出が施されて、プレイヤーをびっくりさせる。まるで、テーマパークで冒険しているような楽しさだ。前作を知る人ならば、パソコンの性能の進化に改めて感嘆するだろう。

3Dグラフィックと共に大きく変わったのは、アイテムの登場だ。特に、爆弾を手に入れることで、主人公は受身で逃げまくるのではなく、積極的に敵を倒せるようになった。爆弾は破壊方向によって6種類あり、アイテムと併用することでリモートコントロールできる。また、爆弾以外にも、一定時間無敵になったり、敵の動きを止めるなど、主人公を助けるアイテムが落ちている。

パワーアップできる主人公に対して、敵も3種類に増えている。黒は常に追いかけてくる。青は一定の場所をうろうろして、赤はときどき思いついたように追ってくる。いずれも主人公に接触すると、腹をえぐったり、体を縦に切り裂く強暴さだ。しかし、なぜか前作のように、敵が金塊を隠し持たなくなった。敵を穴に落として金塊を発見するのも楽しみの一つだったので、ちょっと残念な気がする。

残念といえば、キーボードでの操作性だ。クォータービューになったため、動きはすべて斜め方向になる。テンキーだと1、3、7、9なので、2、4、6、8の上下左右の動きだった前作よりも、慣れるまでに時間がかかる。なるべくボタン数の多いジョイパッドを使い、オプションでのカスタマイズをお勧めしたい。



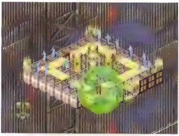
敵を落とすのは快感（左画面）。敵が生き埋めになるのは、もっと気持ちいい。敵につかまり、硬直して終わる前作の「間」も捨てがたいが、それにしても今度の敵は強暴だ。捕まると体を縦に裂かれたり（右画面）、腹をむしられたりする

画面デザインで前作と共通なのは、画面下に表示される時間、金塊とライフの数だけだろう。その右側は、使用可能なアイテムと手持ちの爆弾の数を示している。ちなみに、「ロードランナー」とカナで書いてしまうと「道（Road）を走る人」だと勘違いしてしまうが、正しくは「坑道（Lode）を走る人」である。しかし、美しい3D画面には、もはや坑道の面影はない

8人でのマルチプレイは「協力」か「死闘」か？

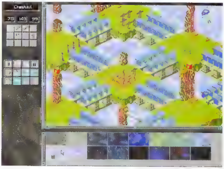
マルチプレイでは、8人までの同時プレイが楽しめる。これで思い出されるのは、ファミコン版の2人同時プレイだ。もともとは協力して面クリアするというモードだったのだが、いつの間にか互いにだまし合い、殺し合う遊び方が大流行したものである。その同時プレイモードが、ついにパソコンでも遊べるというわけだ。

もちろん、大前提としては、協力して金塊を奪い、面クリアすることだが、やはりライバルとのバトルロイヤル戦が面白い。しかも、今度は爆弾やアイテムの要素があるため、ゲーム自体もいっそう「バトル」の色合いが濃くなっている。画面が極彩色になったこともあり、ライバルを発見するのも難しい。何人かで手を組み、穴を掘りながら敵を誘導して爆弾でとどめを刺すなど、ファミコンの1 on 1ではできなかった「協力しながらのバトル」もできる。その死闘の中では、もはや懐古する暇もないほどハマルこと、間違いなしだ。（杉山淳一）



爆弾の炸裂には、縦方向、横方向などのバリエーションがある。これは最も強力な広範囲爆弾だ。敵のほかに、ブロックやプレイヤーも粉砕する。爆風に注意しよう

おなじみのマップエディット機能も搭載。マルチプレイ用の戦場には、爆弾をたっぷり使いたい



Information	
開発元	GT Interactive Software社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	ツクダシナジー株式会社 03-5272-8955
価格	5,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 90MHz以上（Pentium 133MHz推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	SVGAカード（16ビット以上）
HD容量	43MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	Direct Sound対応のカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

©1996, 1998 Presage Software Development Company
All rights reserved

初心者から上級者までが深く楽しめるレシプロ機の最新フライトシミュレーション

WWⅡ ファイターズ

Jane'sブランドの最新作「WWⅡ FIGHTERS」は、なんとJane'sブランドとしては初のレシプロ機フライトシミュレーションだ。レシプロ機初挑戦ということで、ある程度の作り込みの甘さを予想していたのだが、完全に予想が外れてしまったようだ。

細やかな表現と圧倒的な兵器データ量

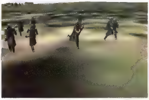
レシプロ機のフライトシミュレーター（以下、FS）の中でも、「表現の細かさ」という点では「WWⅡ FIGHTERS」（以下、WW2F）はダントツの出来栄えだと言えよう。これは、単にグラフィックがきれいであるとか、オブジェクトが細かく描き込まれているといった意味ではない。プレイヤーが行う行動（攻撃）に対して、マップ上のあらゆる物が反応し、動き、音が鳴り、壊れるのだ。

例えば、爆装した戦闘機で敵市街地へ急降下すると、空襲警報が鳴っているのが聞こえる。町の外周に配備された88mm対空砲は、ゆっくりとその砲身を持ち上げて、自機に向かって照準を定める。本能的に危険を感じてラダーをけ飛ばすと、一瞬の間の後に、88mm砲は鈍い音と共に砲弾を吐き出した。自機の横すれすれを砲弾が抜ける瞬間、「ゴヒュッ！」と、ぞっとするような至近弾通過音が聞こえる。その後、機銃を乱射して88mm砲を炎上させると、88mm砲を操作していたであろう2人の兵士が炎の中から走り出してきた。先ほど、自分の機体を火だるまにしようとした張本人かと思うと、無意識にトリガーに指が掛かる。銃弾に貫かれた兵士は数歩歩くとぱたりと倒れて動かなくなった。

WW2Fでは、88mm砲を一門つぶすだけで、これだけのエフェクトが展開されるのだ。一昔前のFSでは考えられなかったようなことが、今、現実としてここにある。

また、WW2Fでは兵器データがかなり充実している。毎回新作が出るごとに、Jane'sブランドのゲームに使われる兵器データは増えてきたが、WW2Fは格別である。なにせ、2枚組みのCD-ROMの2枚目がほぼすべて兵器紹介用のビデオクリップで埋まっているのだ。白黒とはいえ、当時をありのままに再現するビデオクリップは、これだけで一つの製品として販売できそうなクオリティーである。

Museumの機体展示コーナーでは、このように機体内部を見ることもできる。細かく描き込まれたグラフィックはデスクトップの壁紙にしたくなるほどだ



広野を疾走する歩兵部隊。ポリゴンで描かれた兵士が走っている

現実に近いフライトモデル 初心者用オプション機能も満載

マルチプレイモードは、インターネットやLANを使った対戦が可能だ。通常はクイックコンバット形式で、敵味方の機種とシチュエーションを指定してから始める。だが、ミッションビルダーを使って作成したものを含む、たくさんのシングルミッションをプレイすることもできるようになっている。

ただ、機体が7機種しか使えないのは少々物足りないところだ。また、AI機として登場する機体の数もそれほど多くはなく、Fw-190やLancasterなどのメジャーな機体も登場しない。通常のミッションを行う上では、この機種数で不満はないのだが、ミッションビルダーを使って独自のミッションを作成する際には、物足りなさを感じてしまうだろう。夜間ミッションの設定があるのだから、Me-219夜間戦闘機などの機体も欲しかったところだ。

フライトモデルは非常に現実の機動に近い。スティックに対する機体の反応はワンテンポ遅れで、無理な機動をするとすぐに失速してしまう。こうしたレシプロ機ならではのフライトモデルが、しっかりと再現されている。爆弾やロケットを積載すると機動性が落ちるのはもちろんのこと、高度によって機体の運動性が変わってくる辺りも現実に近い。また、被弾個所に対してのダメージも、きちんとフライトモデルに反映されている。

前述したグラフィック面での多様なエフェクトが、このダメージ要素と関係しているのも特筆すべき点だ。例えば、エンジンにダメージを受けた場合、吹き出したオイルや煙で視界が妨げられ、まともな戦闘は不可能となってしまう。また、コックピットに被弾するとガラスに大きなひび割れが入るため、照準を合わせるのが非常に難しくなってしまう。

こう書くと、FS初心者は後ずさりしてしまうかもしれないが、そんな心配は無用だ。フライトモデルを簡略化することから始まって、機銃の当たり判定をより易しくしたり、弾数を無限にしたりといった初心者用オプション機能が満載されている。レシプロ機のFSというものは、複雑な計器類の機能や操作を覚える必要がないため、初心者にとってむしろとっつきやすいFSなのだ。

（Warren大尉）

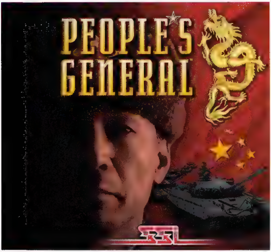
地上に激突したFw-190A8。プロペラは曲がり、左翼は吹き飛んでしまっている。このような破壊の描写は、非常に迫力がある

コクピットガラスに被弾すると、こうなってしまう。これではまともな照準は不可能だ

Information

開発元	エレクトロニック・アーツ
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	Direct3D対応カード（3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX互換サウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	12月18日

©1998 Electronic Arts, Inc.
©1998 Jane's Information Group Limited



近未来のアジアが舞台の正統派ターン制シミュレーション

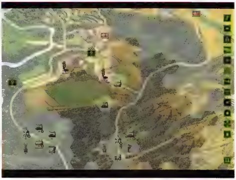
ピープルズジェネラル

Strategic Simulations社の新作ゲーム「PEOPLE'S GENERAL」。洗練されたグラフィックになっているが、六角形のマスの上でユニットを移動させる、伝統的なターン制を採用したシミュレーションだ。

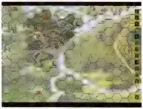
PANZER GENERALのスタイルを踏襲した新作

数あるソフトハウスの中でも、しにせ中のしにせの部類に入るStrategic Simulations社（以下、SSI）。同社の最新作が、現在大きな反響を呼んでいる。その名は「PEOPLE'S GENERAL」。SSIとしては久々の完全オリジナル作品なのか？ などと思いつつ、いろいろ情報を集めてみると、なんのことはない、実はこのゲーム、SSIの看板タイトルとなっている「PANZER GENERAL」シリーズに属する作品だったのだ。大ヒットを記録したシリーズの最新作だから、反響が大きいのもごく当然のことなのだ。

PANZER GENERALシリーズは、軍隊の指令官として部隊に指示を与え、自軍の勝利を目指すという戦略シミュレーション。しかし、最近はやりのリアルタイム戦略シミュレーションを想像してはいけない。このシリーズは、敵味方が代わり番こに攻撃や移動を行うターン制を採用した、非常にオーソドックスな作品なのだ。なおかつ、マップには六角形のマスで区切られたヘックス制を採用している。いきなり他社製品を持ち出すのは反則かも知れないが、アメリカ版「大戦略」といえば、だいたいその雰囲気は分かってもらえるだろう。



さすがに広大な国土を持つ中国が舞台となるだけに、緑豊かな山岳地帯から砂漠のような不毛地帯まで、マップの構成はバラエティに富んでいる



初期状態では隠されているヘックスを表示。古株ゲーマーの中には、思わず懐かしさを感じてしまう人も少なくないのでは？

今回発売された「PEOPLE'S GENERAL」は、PANZER GENERALシリーズの基本システムをそのまま引き継いだ作りになっている。もちろん、グラフィックの向上や各ユニットの能力バランスの変更など、細かい変更点は多いが、基本的には従来のシリーズの延長線上にある作品と考えていいだろう。

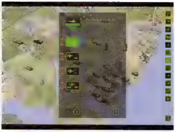
とはいえ、このゲームには、従来のPANZER GENERALシリーズとは大きく異なる点がある。それは、ゲームの舞台だ。これまでの作品は、ナチスドイツの有名な戦車の名前を冠していることからも分かるように、第2次世界大戦時のヨーロッパ戦線を舞台としていた。それに対してこの作品は、近未来のアジアが舞台となっているのだ。

21世紀初頭。それまで資本主義の一部導入に伴い自由化が進んでいた中国が、突如として反動化。かつてのソビエト連邦のように拡大政策を取り、周辺諸国を圧迫し始めた。アメリカを中心とした西側諸国（当然日本も含まれる）は、同盟国を守るため、この軍事大国と対時することになるわけだ。

もっとも、いくら未来が舞台とはいえ、ほんの10年ちょっと先の話。レーザー砲や人型決戦兵器なんてものは出てこない。登場するのはあくまで現行兵器なので、現代戦ものの戦略シミュレーションとほぼ同じ感覚でプレイすることができるだろう。

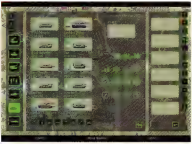
対戦相手はMPLAYERで探せ

さて、注目のマルチプレイだが、特に専用のゲームサーバーなどは用意されていないが、オンラインゲームサービスプロバイダーのMPLAYERを利用することによって、見知らぬ相手と対戦することが可能になっている。PEOPLE'S GENERALの製品CD-ROMには、MPLAYERの専用接続プログラムが収録されている。MPLAYERでプレイするには、MPLAYERのホームページでACCOUNTを取得しておく必要があるが、簡単な記入を済ませるだけで、すぐに完了するはずだ。あとはロビーで対戦するプレイヤーを探すだけだ。歴戦のつわものも多いので、初心者はNewbieという部屋を自らクリエイトして、プレイヤーを待つのがいいかもしれない。



3000年の歴史がなせる技か、兵器は旧型のはずなのに、なかなか手強い中国。ごく初期のマップでも、結構てこずるはずだ

ところで、個人的にこのシリーズはいわゆる本格派のシミュレーションだと思っていたのだが、どうやらアメリカ本国での受け止められ方はそうではないようだ。某ゲーム誌いわく、このシリーズは"ブリッツェル＆ビア"系ゲームなのだそうだ。つまり、つまみ片手にビールを飲みながらでもプレイできる、お手軽ゲームというわけだ。アメリカには、往年のThree Sixty社の作品に代表される、ボードゲーム上がりの超難解戦略シミュレーションの歴史がある。そうした作品と比べれば、はるかに楽かも知れないが、決して簡単とは言えないと思うのだが……。はてさて、皆さんはどう感じるのだろうか。（小笠原　誠）



さまざまな現行兵器を使うことができるのも、現代戦ものの戦略シミュレーションの魅力の一つだ

Information	
開発元	：Strategic Simulations社
販売元	：Strategic Simulations社
価格	：$49.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectXをサポートしたカード
HD容量	：175MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：Windows 95／98対応のカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

PEOPLE'S GENERALの日本語版はメディアクエストから1999年春に発売予定です。

©1998 Strategic Simulations,Inc All rights reserved

ドミナントスピーシーズ

侵略者を追い払え 原住生物たちのコミカルな戦い

実在する軍隊、SF映画や小説などを題材とした戦略シミュレーションはそれこそ星の数ほどあり、登場するユニットも、どこかで見たようなものが多い。しかし、昆虫が支配する惑星が舞台の「DOMINANT SPECIES」は、ちょっとほかに類を見ないほど独特なデザイン、生態系のユニットたちが活躍する。難易度もそれほど高くないので、気軽に楽しく遊べるゲームだ。

Animaと呼ばれるエネルギー源を手に入れるために、この惑星に侵略してきたエイリアンはなんと人類であった。シリアスな設定なのだが、3頭身のキャラクターはコミカルで、緊張感をほぐしてくれる

昆虫をモチーフとした特徴的なグラフィック

「DOMINANT SPECIES」の舞台は、地球とは異なる生態系を持つ惑星である。この惑星には、多種多様な昆虫型のクリーチャーが生息している。するどい手足と尻尾を持っていたり、固い甲羅に全身を覆われていたりと、映画『エイリアン』に登場する惑星を思わせるような設定だ。

しかし、決定的に違うのがその外見だ。ユニットが昆虫なだけに嫌悪を感じる人もいるかもしれないが、実際プレイしてみると、それほど「虫」という感じはない。コミカルにデフォルメされていて、ぬいぐるみが画面の中を走り回っているような感じさえする。

また、マップ上に点在するCrystalから、生命の源であるAnima（エネルギー）を抽出することでユニットの生産や建設を行うのだが、抽出を行う施設やクリーチャーを生産するための建築物は植物を模したものが多い。このためゲーム全体の印象は、「虫」というより「自然」をより強く感じるものとなっているのである。

さらに、建築物を建てるためのユニット「Gauph」は、丸っこい外観と、ぴょんぴょん跳ねる動き、建築する際にはその口（？）から種らしきものを吐き出したりと、コミカルで見ているだけでも楽しくなる。このゲームでは昆虫たちがいくつかの陣営に分かれて争うほか、惑星の資源を狙う侵略者として人間も登場する。人間も3頭身にデフォルメされていて、侵略の緊張感は薄い。戦略シミュレーションでは珍しく3Dグラフィックを採用しており、画面上で動く姿は生き生きとしている。

また、CrystalはAnimaのレベルによって黄緑、青、赤の3色に分けられ、それぞれ9種類のユニットを生産できる。つまり、生産可能なユニットは全27種類というわけだ。同じCrystalから作れるユニットは、同じ色で統一されているので分かりやすい。その反面、敵ユニットも同じ色で表現されてしまうので、敵味方が判別しづらい欠点もある。

3Dの視点を採用した戦略シミュレーションの利点は、あらゆる角度から戦場を見られることだ。基本は上方から見下ろした視点となるが、高度や方向、仰角を自在に変化させられるのがうれしい。しかし、ほかのゲームのようにマウスを使って画面をスライドさせることができない。いちいちカーソルキーで画面を移動させることになり、素早い移動ができないのが残念だ。

Animaがわき出ているCrystal Founta n。黄緑、赤、青の3種類が存在し、それによって生産できるユニットが限定されるシステムだ

マルチプレイではスタートダッシュが勝敗を分ける

DOMINANT SPECIESでは、プレイヤーの視点を移動しただけでマップの全体を見ることができる。わざわざユニットを見たい場所まで動かす必要はない。マルチプレイでは相手の位置をすぐに知ることができるため、攻撃ユニットの生産スピードが勝負の分かれ目となるだろう。また、高低差によって少々の遠回りをしなければならない場所を除けば、ほぼすべての場所へ直線的に進攻することができるので、防御よりも攻撃に重点を置いた戦略を立てる必要があるのだ。

これはマルチプレイだけに言えることではなく、シングルプレイにおいても非常に重要なファクターだ。実際、シングルプレイではコンピューター側が有利な状態で始まる場合が多く、その差をなるべく序盤で埋めなくてはならないからである。

LANで対戦するときは、メニューから「LAN」という項目を選択するだけで、自動的に既存ゲームをサーチしてくれる。インターネットでのマルチプレイはTCP/IP、Mplayerに対応し、これもまたメニューから選択すればよい（TCP/IPの場合は対戦相手のIPアドレスの入力が必要）ので、手軽といえる。

ゲームの操作方法に少々戸惑う部分もあるが、ち密な戦略をあまり必要としないので、リアルタイム戦略シミュレーションの初心者でも安心して遊べるだろう。

（中島 渉）

シングルプレイで勝利すると、勝利を祝ってユニットが踊り出す。砂漠や荒れ地といった閑散としたマップが多いだけに、このような演出は心を和ませてくれる

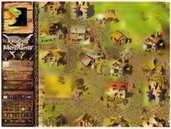
最初に作らなくてはならないのがこの「Gauph」だ。3本足で不思議な外観をしているが、妙にかわいく感じてしまうところもある。また、植物風の施設が防御用の砲台となったり、Crystalを占有するために使われ、無機質な部分を取り除いている

Information

開発元	：Red Storm Entertainment社
販売元	：Red Storm Entertainment社
価格	：$49.95（US）
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（3Dアクセラレーター使用時）MMX Pentium 200MHz以上（未使用時）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：SVGAビデオカード
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blaster 16に対応のカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1998 RSE Hol d'ngs,Inc
Al rights reserved

Knights and Merchants



建物と倉庫は道でつながないと用を成さない。ゆとりを持って建設しないとユニットが詰まってしまう

マルチプレイ中のメッセージのやり取りは電報式。いちいちクリックする必要があるので、相手が忙しいときの嫌がらせにも使える

マルチプレイ開始前のロビー画面。できればチャットの文字の色もプレイヤーごとに変えてほしかった

ナイツアンドマーチャンツ

苦心して作ったわが街を守るため騎士団を操り敵を砕け

「KNIGHTS AND MERCHANTS」は、中世ヨーロッパが舞台のリアルタイム戦略シミュレーションだ。石や木を切り出して資材を運び、パン屋や農場などの施設を建設。さらに、剣士や騎士など戦闘ユニットを作って対抗勢力をなぎ払う。細やかな内容と高い戦略性のため、毎日どっぷり漬かってしまう、中毒性の高い1本だ。

軍隊を持つ前に街の建設から始めよう

原始時代から近未来まで、リアルタイム戦略シミュレーションの舞台となる時代は幅広い。この「KNIGHTS AND MERCHANTS」(以下、K&M)は、中世ヨーロッパの支配権争いが題材だ。

最近のリアルタイム戦略シミュレーションは戦闘の派手さを重要視したものが多い。そのため、各種施設は兵士を生産するためだけの存在となってしまっていた。しかし、K&Mの施設は緻密かつ色彩あふれるグラフィックで表現されており、建設後は変化に富んだ景観となる。また、戦闘は地味だが、非常に戦略性を要求される。マニアにこそお勧めしたいゲームだ。

K&Mでは、街としての体裁を先に整えなくては戦闘ユニットを作成できない。ユニットの作成と維持には食料が必要となるが、食料を供給する施設、建設のための資材、資材を作るための施設や職人がその前に必要だ。この街作りの感覚も特徴といえる。

しかし、いくら街作りが楽しくても、それだけに励んではいられない。戦闘も非常に奥深いのだ。「○○ラッシュ」などの言葉が似合わない、のどかな田園風景をバックにさまざまな戦略、戦術が行使できる。

また、部隊の概念が使用されているのも面白い。戦闘ユニットは、はじめから種類別に行動するようになっており、部隊ごとに指示を出して動かす。隊列を決めたり、部隊の分裂や合流などの指示も出せる。そのため、刻一刻と変化する戦局に対して、どんな部隊構成で対応するのか、戦略とバランス感覚が要求されるのだ。

個々のユニットがきちんと動くように部隊を操りつつ、効率よく敵を倒さなくてはならない。前衛で敵の進軍を食い止めて、後衛の弓矢部隊で援護するなど、より効果的な布陣を構えることが重要だ。地形の問題や兵站の確保などもあり、指揮官としての能力が問われる。

難解なシングルシナリオがハードゲーマーの心をくすぐる

マルチプレイだが、推奨人数は3〜6人でマップは10種。そのうち二つが戦闘用のマップで、あらかじめ一定数の兵士が用意されている。街の建設が一切ないので純粋に戦闘が楽しめる。

また、通常マップであっても、非戦闘ユニットのバランスを考えながら一から始めるのがおっくうな場合は、プロパティで兵士、または兵士と建物をゲーム開始直後から用意することができる。

残念なのが、マップが少ない上に、コンピュータープレイヤーを設定できないため、1人ではマルチプレイの練習ができないことだ。これはK&Mを友人に買わせて切磋琢磨するしかないだろう。

この作品の魅力は、「街作りと戦闘」。この2本の柱のどちらも歯ごたえがあり、互いのバランスが絶妙だ。細やかにアニメーションするユニットや建物の見た目の部分とともに、難易度が非常に高いこともハードゲーマーの心をくすぐる。なにしろ、最初のシナリオでさえ、敵に街を破壊されている状態でスタートするのだ。うっかりすると街を立て直す間もなく、直後にゲームオーバーしてしまう。

ユニットの選択やキャンセル、メッセージの消去など、インターフェースで多少こなれていない部分もあるのだが、それ以上にプレイヤーを夢中にさせてくれる魅力にあふれている。マルチプレイでというよりは、用意されたシナリオをじっくり解き進めていくほうが、より深く遊べるだろう。

(西尾ゆき)

戦闘が佳境に入ってくると、ユニットの把握が大変だ。弓矢部隊は接近戦になると攻撃できなくなるので注意しよう

見よ! この緻密な宿屋のグラフィック。お腹を減らしたユニットたちが入れ替わり立ち代わり食事しにくるのだ

Information	
開発元	: Joymania Entertainment社
販売元	: Interactive Magic社
価格	: $39.95(US)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 133MHz以上
メモリー	: 24MB以上
ビデオ	: DirectX5に対応のカード(2MB以上)
HD容量	: 85MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: DirectX5に対応のカード
対応API	: DirectDraw
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

©1998 Interactive Magic Inc. All rights reserved

Play Online 編集部からのお知らせ

月刊Play Online6月号の主な内容

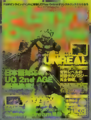
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■完全スクープ! TANARUS日本語版
  - ■STARCRAFT
  - ■HEAVY GEAR
  - ■QUAKE II マルチプレイ攻略
  - ■WING COMMANDER : [illegible]
- ●アクティブネットワークゲーマー宣言!
  パソコンの買い方から接続まで全部教えます
- ●VJのWEBマスターが案内する
  第2世代に突入したVoodooワールド
- ●豪華3大付録
  - ■TANARUSアクセスカード
  - ■Play Online特製エンブレム
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online7月号の主な内容

- ●DIABLO II 独占情報
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Outwars
  - ■STARWARS REBELLION
  - ■[illegible]
  - ■3大サッカーゲーム半分かりレビュー
- ●コアユーザーはみんな使っている
  ネットワークゲーマー必携ツール大全
- ●パフォーマンスとクオリティを考えた
  1998年式サウンド環境改善計画
- ●付録
  - ■Outwarsポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online8月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■FORSAKEN
  - ■[illegible]
  - ■Outwars
  - ■STARCRAFT
- ●ネットワークゲーム用マシンとして見る
  1000ドルPC 全方位チェック
- ●ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス
  Windows 98導入前ポイント検証
- ●E3 特別レポート
  1998年後半にはやるゲームはコレだ!
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online9月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■独占速報 Gemer'sDreamプロジェクト第1弾タイトル
    ダークアイズ最速情報
  - ■UNREAL
  - ■FREESPACE THE GREAT WAR
  - ■インカミング
  - ■QUAKE II MISSION PACK : THE RECKONING
- ●グラフィックとネットワークの最新技術
  世界レベルの究極テクノロジー完全情報
- ●新連載 Dreamcast定点観測
  Dreamcastインフォメーションセンター
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online10月号の主な内容

- ●独占スクープ! NETWAR
  日本語化プロジェクト本格始動
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■信長の野望 Internet
  - ■MECH COMMANDER
  - ■DEATHTRAP DUNGEON
  - ■UNREAL
- ●最新2D/3Dコンボカード究極テスト
- ●微妙な入力にこだわるプレイヤーに贈る
  特選コントロールデバイスカタログ
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Motocross Madness
  - ■Urban Assault
  - ■[illegible]
- ●フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
- ●ヘビーゲーマー必携アイテム
  ダイアルアップルーター究極ガイド
- ●新連載 PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
  Richard A. Garriot
- ●付録
  - ■Urban Assaultポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■RAINBOW SIX
  - ■SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
  - ■ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
  - ■The Rise of Rome
- ●緊急特別プレビュー
  BALDUR'S GATE
- ●マルチモニター環境構築指南
- ●付録
  - ■別冊付録
    PAWワールドの歩き方
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

『月刊Play Online』のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号 00120-2-366750
口座名 株式会社アクセラ
TEL 03-3464-8285
でお願いいたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online 月号希望」と明記してください。
なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。
万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、
株式会社アクセラ 販売部
TEL 03-3464-8285
までお願いいたします。

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

ON LINE TOOL

LOOPiT

オンラインコミュニケーションツールにはICQを筆頭に、似た機能を持ったツールが数多く世に現れた。そんな中で、ひときわ異彩を放っているのが今冬をリリース予定の「LOOPiT」だ。独自のカラーを持った、新しいタイプのコミュニケーションツールとして注目されているこのLOOPiT。単なるメッセージ送受信ツールにとどまらない、愉快な機能を紹介しよう。

キャラクターで感情を表示できる手軽な新感覚コミュニケーションツール

ファンシーな外見と分身キャラがもたらす魅力的な機能

ICQは、ネットワーク上でリアルタイムにメッセージを飛ばし合う楽しみを多くのユーザーに与えた。同種の機能を持ったツールがその後いくつか登場したが、結局はICQの偽物といった印象を受けてしまうことが多かった。

しかし、ジャストネットとアイ・エム・ジェイによる「LOOPiT」は一味違う。コミュニケーションツールという分類には属するが、既存のものとは大きく異なっている。デザイン面だけ取っても、明らかにほかのものとは一線を画している。ピンク色のウインドウは、「かわいい」といった形容詞がぴったり当てはまる。メインウインドウには、キャラクターの姿が表示されているが、この「分身キャラ」は単なるマスコットや飾りではない。これこそが、LOOPiTの特徴的な機能の核となっているのだ。

分身キャラは、ユーザーの気持ちを代弁するメッセンジャーとなる。今の気持ちや興味を、リアルタイムに友達に伝えてくれるのだ。個性的なキャラクターは全部で19種類。登録時に選ばれたキャラクターが、6種の感情（ふつう、ハッピー、疲れたデスなど）を楽しいアニメーションで表してくれる。また、ユーザーはメイン画面で自分の状態やマイブームの記述を入力することができ、その記述とキャラクターの感情は、チャット相手の「トモダチリスト」に表示されるのだ（記述はバルーンとして表示される）。このトモダチリストを見れば、相手が現在どのような気持ちなのかすぐに分かるようになっている。

従来のツールと同じ機能は、メッセージ送信とチャットだけ。相手にメッセージを送り、相手がそのメッセージに対して返事をくれると、自動的にチャットウインドウが開くようになっている。機能がシンプルなだけに、手軽に使えて、使い方も分かりやすい。

知り合いを登録するには、トモダチウインドウに相手のIDを入力するだけでOKだ。また、新しい友達づくりに一役買ってくれる、相性サーチエンジンが搭載される予定だ。これによって自分のキャラクターと相性が良い分身キャラを持つ、未知のユーザと出会うことができる。基本的に知り合い同士のコミュニケーションに終始していた今までのツールから一歩抜きんでた、新しい出会いを提供してくれるだろう。

ニューフェイスLOOPiTをおなじみのツールと機能比較

LOOPiTと、メジャーな既存コミュニケーションツールとの機能比較をしてみた。有料化のささやかれる大御所ICQ、バージョンアップして急速進化中のEGN2、そして安定した日本語チャット環境を提供するYahoo! ページャーの三つが相手だ。

機能比較表

	LOOPiT	ICQ	EGN2	Yahoo! ページャー
メッセージ送信	○	○	○	○
チャット	○	○	○	○
メッセージのログ記録	×	○	○	×
URL送信	×	○	○	×
ファイル送信	×	○	○	×
ランダムユーザーサーチ	×※	×	○	×
バルーン機能	○	×	○	○
基本となる言語	日本語	英語	英語	日本語
アップデート	手動	手動	自動	手動
有料/無料	無料	1998年10月現在、無料（有料化予定）	無料	無料
特徴	分身キャラ、相性サーチエンジン	多機能詳細設定が可能	QUAKE IIなどのネットワークゲームを連動して起動	完全日本語対応、ブラウザーと連動

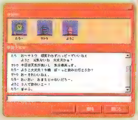
※ 1999年1月からの正式サービス後にジャストネット会員は無料で、その他のプロバイダーのユーザーも有料で利用できる予定

要約すれば、多機能で汎用性が高いICQ、ネットワークゲームの起動機能を持ち、動作が軽くて無料のEGN2、日本のユーザーに親切なシンプル機能のYahoo! ページャー、そして遊びの要素をふんだんに盛り込んだ、ゲーム感覚で楽しめるLOOPiTといったところだ。

本誌今月号の付録CD-ROMにも、このLOOPiTのβ版が収録されている。正式サービスは1999年1月から予定されていて、サービスや機能の詳細はLOOPiTのホームページ（http://www.justnet.ne.jp/loopit/）で見ることができる。かわい過ぎる外見に尻込みしないで、どこにもなかった新感覚のコミュニケーションに挑戦してみてはどうだろうか？

INFORMATION

OS：Windows 95／98
CPU：Pentium 133MHz以上
メモリー：32MB以上
HD容量：20MB以上
ビデオ：256色以上
問い合わせ先：loopit@justnet.ne.jp
※ファイアウォールで保護されている環境の場合には、そのままでは接続できない場合があります。
（編集部注：編集部で試した限りでは、問題なく動作しました）



LOOPiTのチャット画面。下の欄にメッセージを入れ「送信」をクリックするか、Enterキーを押すことで発言できる。参加者の枠内には、チャットに参加しているユーザーの分身キャラが表示される

メイン画面　ウインドウの中にいるのが分身キャラで、さまざまな感情をユーザーの代わりに表現してくれる。右の二つのふきだしに、状態とマイブームの記述を入力できる

トモダチリスト。相手が今接続しているかどうか、どんな気持ちでいるか、近況報告などが、バルーン機能で表示される。会話のトピックも生まれやすい

本誌オリジナル分身キャラのデザインを大募集

ジャストネットが主催するイベント「LOOPiT新キャラなんと大募集」では、本誌とインターネット雑誌4誌のそれぞれを代表するキャラクターのデザインを、各誌の読者から募集する。見事選ばれたものは、各誌の代表キャラクターとしてLOOPiTに登場することになる。その上、各誌の代表キャラクターに選ばれた作品には、温泉旅行やデジタルカメラなどの豪華賞品が当たるのだ。

応募方法は、GIF、JPEGフォーマットの画像ファイルか、A4サイズ用紙1枚に、キャラクターのデザインを描いて、下記のあて先まで送ってほしい。なお、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、電子メールアドレスをもれなく明記すること。応募締め切りは、1999年1月20日必着。審査結果は、本誌4月号（1999年2月24日発売号）にて発表する。採用されたキャラクターはLOOPiTのホームページで、人気投票が実施される。君の名前を一躍世に広めるチャンスだ。大いなる参加を待つ！

＜あて先＞
電子メール：playonline@axela.co.jp
郵送：〒153-0042
東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ　第二編集局　Play Online編集部
LOOPiT キャラクターデザイン係

・応募作品の著作権は応募された雑誌社に帰属します
・応募作品は、LOOPiTで使用する動画データに加工するため、デザイン・色などを断りなく変更することがあります
・応募者のオリジナルな作品に限ります。LOOPiTで使用する際は、応募者の名前は表示されません

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

年末に向けて、さまざまなジャンルの新作が発売され、何をプレイするか迷っている読者も多いだろう。今月はそんな読者の購入の指標にもなる、大作ゲーム4本の攻略情報を掲載する。歴戦のパイロット気分が味わえる「Combat Flight Simulator」、待望の3Dシューティング「HALF-LIFE」、本格的RPGの「BALDUR'S GATE」、中東を舞台に最新鋭戦闘機を操る「F-22 トータル・エア・ウォー」と、いずれも期待を裏切らない作品ばかりだ。

搭乗できる全戦闘機の詳細なデータと
レシプロ機で勝つための秘策を紹介 062

Combat Flight Simulator

文／Warren大尉

明らかになった
次世代3Dシューティングの実力 072

HALF-LIFE

文／baron、ipooh

始める前に知っておきたい
キャラクター作成の極意と
スタート時のマップ情報 080

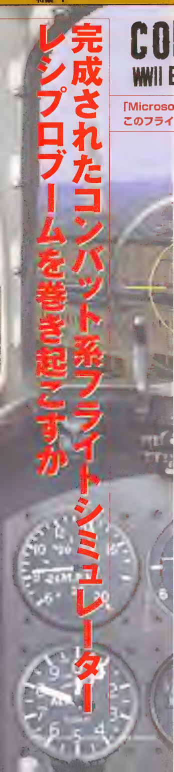
BALDUR'S GATE

文／菅原有香

マルチプレイで役に立つ
F-22を自在に操るフライトマニュアル 088

F-22 トータル・エア・ウォー

文／Fuji教官



完成されたコンバット系フライトシミュレーター レシプロブームを巻き起こすか

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
WWII EUROPE SERIES

「Microsoft Combat Flight Simulator」が、完全日本語版で11月に発売された。ここでは、このフライトシミュレーターの魅力と、多岐にわたるゲームモードについて紹介する。

Microsoft Flight Simulator 98との互換性を備えた新作

「Microsoft Combat Flight Simulator」(以下、CFS)の舞台となるのは、第2次世界大戦のヨーロッパ戦線で、「バトルオブブリテン」と呼ばれたイギリス軍によるドーバー海峡防衛戦から、連合軍によるドイツ本土爆撃までの長い期間である。

史上最大規模の空戦が行われた場所であるにもかかわらず、この戦闘を題材にしたフライトシミュレーター(以下、FS)は驚くほど少ない。また、レシプロ物の新製品がしばらくなかったため、CFSの登場は、FSファンの期待を一心に受ける形となった。本作は、そのようなユーザーの期待を裏切ることなく、素晴らしいレシプロ系FSに仕上がっている。

それだけではない。このFSの最も重要なポイントは、マイクロソフトが発売する民間機のFS「Microsoft Flight Simulatorシリーズ」との互換性である。「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)を持っていれば、その中に登場するすべての機体を、CFSで操縦することができるのだ(編集部注:マイクロソフトでは正式サポートしていない)。また、FS98で飛行できるすべての地形データを、CFSにインポートすることもでき、各種アドオンツールも一部使用できるようになっている。

互換性について、もう少し説明を加えたい。FS98は自由度の高い製品で、別売の編集ツールを使用すれば、全世界に存在する大勢の民間機ファンが地形データや機体データを自由自在に作成・追加できるシステムになっている。これらのツールで作成された世界各地の地形(シーナリー)や、実在する航空機の追加データは、インターネット上で配布されており、ホームページを閲覧できれば、だれでも入手できるのである。それらを入手するには、Micro Wings (http://www.microwings.com)などから海外のリンクをたどるか、Yahoo! Japanといった日本語の検索サイトでFS98を検索するとよい。あまりの数の多さに驚くだろう。

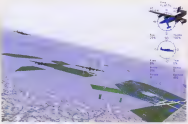
焼き直しとは呼ばせない 完ぺきなコンバット系FS

読者の中には、FS98と完全互換を保っているということで、FS98のお色直し的製品かと心配する人がいるかもしれない。確かに、グラフィックエンジンは踏襲しているが、テクスチャーを多様にすることで、飽きのこない地形データに仕上がっている。山間部から海に向かって飛行すると、それが実感できるだろう。

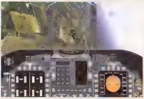
しかし、グラフィックが美しいだけのFSに魅力はない。CFSは、完成された「コンバット系FS」なのだ。キャンペーンモードで、敵・味方の戦闘機の動きを見るだけで、このFSがしっかりと戦闘部分を作り込んであることが分かる。スツーカ急降下爆撃機は理想的な降下角度で目標へと突入していくし、B-17G爆撃機はしっかりとした密集編隊を組んで飛行する。重爆撃機の機銃座の死角なども完ぺきだ。

レシプロ物のFSというと、最近は新作も発売されず元気がなかったところだ。しかし、ここへきて登場したCFSは、レシプロ物ブームを誘発しかねないほどの秀作といえるだろう。

片翼をもぎ取られ、炎上するフォッケウルフFw 190 A8。CFSでは、機体の破壊などもしっかりと表現されている。バックに映るのは羽田空港



B25爆撃機から帝都を防衛するフォッケウルフFw 190 A8。地上には皇居の姿が見て取れる。このように、地形データは完全な互換を保っている



FS98用のF/A18-Hornetパネルを使用してみたところ。パネルの互換性も完ぺきだ

FS入門者でも楽しめる多彩なゲームモード

CFSを起動すると、当時の映像のフィルムを再現したかのようなレトロな背景とともに起動されるメイン画面に「フリー フライト」「クイック コンバット」「キャンペーン」「ミッション」「訓練ミッション」「マルチプレイヤー」というメニューが表示される。

フリー フライト

遊覧飛行モードともいえるフリー フライトは、敵も出現しなければ味方もいない孤独なモードだ(画面1)。FS98からコンバートした機体を美しいシーナリー上でのんびりと飛行できる。

クイック コンバット

敵機の数、強さ、機種などの諸条件を設定して、戦闘の練習を行うモード(画面2)。飛行画面に移ってすぐに戦闘が始まるので、練習には好都合だろう。敵のレベルが比較的低く抑えられているため、空戦に自信のない人は、このモードから始めるといい。

キャンペーン

歴史の流れに沿っていくつもの作戦をこなしてゆくモード(画面3)。戦果が華々しければ勲章などが与えられ、昇進することもある。このモードでは、多数の敵味方が入り乱れての大規模戦を楽しむことができる。敵機のスキルレベルは高く、エースに設定すると上級者でも相当手ごたえのある闘いが味わえる。1 on 1で戦えば、それほど強い敵でもないが、僚機としっかり連携しないと複数で囲まれ、袋だたきにされてしまう。

ミッション

キャンペーンに登場するそれぞれの作戦を個別にプレイすることができるモード(画面4)。昇進や勲章がかかっていないので、気軽に遊べるモードだ。

キャンペーン、ミッションともにUSAAF(アメリカ陸軍航空隊)、RAF(イギリス空軍)、ルフトバッフェ(ドイツ帝国空軍)のいずれかを選択するようになっており、それぞれ航空戦力の特長を生かしたミッションが用意されている。USAAFの場合は、リパブリック P-47Dサンダーボルトによる対地攻撃から、ノースアメリカン P-51Dムスタングによる爆撃機護衛までと幅広い。RAFの場合は、主力機種であるスピットファイアシリーズの後続距離がないため、迎撃ミッションが主体となり、その中にはV1ミサイルの迎撃といったRAFならではの作戦も用意されている。ルフトバッフェは、USAAFの大型爆撃機の迎撃が中心となり、対地対空と大忙しだ。

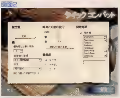
訓練ミッション

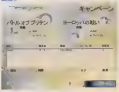
基本的な機動がマスターできる設定がなされたモード(画面5)。FSをこれから始めようという人は、まずここから始めると、扱いの難しいレシプロ機をある程度まで使いこなせるようになるだろう。

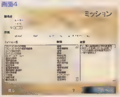
マルチプレイヤー

MSN Gaming Zone、IPX、TCP/IPなどの多彩なプロトコルに対応しており、チーム戦とバトルロイヤルの2種類の戦いが楽しめる。協力ミッションがないため、少々物足りなさを感じるかもしれないが、腕と腕がぶつかりあうバトルロイヤルと、連携力が個人の力量を凌駕するチームバトルの二つがあれば、じゅうぶん真の実力を試せる対戦ができるだろう。

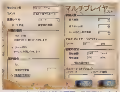
画面1

画面2


画面3


画面4


画面5



マルチプレイ開始時の画面。ここでは、たくさんのオプションが選択でき、幅広い戦いを演出できる

機体データやシーナリーが入手できるホームページ

CHAN★KEN's AERO Page

http://www.kt.rim.or.jp/~chan_ken/aero/air_j.html

国内航空会社の各機種のデータがそろっている

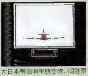
New SKYMASTER's HOMEPAGE

http://www4.big.or.jp/~jo3xxa/

現代の軍用機から民間機まで、幅広い機体データがある

flymanのおもちゃ箱

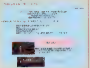
http://hp.vector.co.jp/authors/VA002987/index.html



大日本帝国海軍航空隊、同陸軍航空隊のデータがある

フライトシミュレータ・シーナリー

http://www.yk.rim.or.jp/~s-ito/FS/FS-j.html



シーナリー専門のホームページで、東京交通シーナリーなどといった一風変わったものがそろっている

搭乗可能な8機種とAI機の特性を完全解説

ここでは、CFSで搭乗可能な8機種を紹介する。当時の機体の性能を忠実に再現しているため、実機と同じ感覚・同じ戦術を用いての戦闘が可能だ。番外編として搭乗できない機体（AI機）の中からも、メジャーなものを紹介する。なお、活用度は5段階で評価し、黒星の数が多いほど活用できるということを示す。

格闘戦を得意とする機体
スーパーマリン スピットファイアMk.Ⅰ/Ⅸ

活用度
Ⅰ型 ★★☆☆☆
Ⅸ型 ★★★★☆

スピットファイアシリーズは、航続距離が短い迎撃専用の戦闘機である。同機は第2次世界大戦開始直後にデビューしたスーパーマリン スピットファイアMk.Ⅰ（以下、Ⅰ型）から、最終発展型の21型に至るまで、実に5年間もの間改良を加え続け、現役にとどまった機体である。第2次世界大戦を通して、開戦から終戦までを「主力機種」として戦った機体は、大日本帝国海軍航空隊の零式艦上戦闘機と、このスピットファイアぐらいのものであろう。

この機体が最も得意とするのは格闘戦である。旋回戦能力はヨーロッパ機の中では最高で、1対1で低～中速の旋回戦に持ち込めば負けることはないだろう。実際にゲーム中で振りまわす際の注意点は、旋回時のスピードを200kt弱にキープすることだ。そうすることで、無敵の旋回性能を発揮できる。

初代のⅠ型は、7.7mm機銃を束ねて装備することで火力を稼いでいるが、破壊力に欠けるため、爆撃機の迎撃などには適さない。防弾能力の高い敵機を相手に立ち回るとなると苦しい戦いになるだろう。

後期型のスーパーマリン スピットファイアMk.Ⅸ(以下、Ⅸ型)では、初期型と比較して実に1.7倍もの出力を絞り出すマリーン70エンジンに換装され、最大速度、加速、高空での戦闘能力などが飛躍的に向上している。数ある強化の中でも武装強化が著しく、イギリス軍お得意の7.7mm機関銃多重方式から12.7mm機関砲＋20mm機関砲のコンビネーションへと進化した。ヒスパノ製の20mm機関砲は、ドイツ軍のもろい爆撃機など瞬く間に破壊できるだけの性能を持っているが、弾道直進性が低く、命中させるのが難しい。最初は爆撃機などを相手に感覚をつかむとよい。

CFSではⅠ型とⅨ型しか扱われていないが、できればグリフォンエンジンに換装した通称「グリフォンスピット」を用意してほしかった。機体データ追加システムで、この望みを適えるのも良いかもしれない。

Ⅸ型の外観。深い青の塗装が美しい

Ⅰ型、Ⅸ型ともに共通のコクピット。目を見張るべきものは特にない

対空対地と幅広く戦える
リパブリック P-47D サンダーボルト

活用度
★★★★☆

斉射中のリパブリック P-47D サンダーボルト。画面では、8挺の機関砲がよく分かる

意図することなく完成した、世界初のマルチロール戦闘機(多目的戦闘機のこと。対空対地、場合によっては偵察などもこなす)。高空戦闘能力を向上させるために搭載した、排気タービン過吸器(ターボチャージャー)装備の大型エンジン。それを搭載するために大型化した機体。それ故に増大した兵装積載能力。そして、翼内に搭載された8挺ものM2ブローニング12.7mm機関砲。これらのすべての要因がミックスされることで、本来対空戦闘用として開発された同機が対地攻撃にも転用され、瞬く間に敵の地上部隊から恐れられるようになったのだ。しかし、本来の対空能力も決しておざなりにされていたわけではない。高空でも性能低下があまり起きない強みを利用し、旋回能力の低さなど気にもかけない豪快な空戦を得意としたという。

ゲーム中でも、対空対地と幅広く戦えるマルチロール性をしっかりと再現しているところはさすがだ。対空戦闘の際は、重く大きい機体なので旋回戦はご法度。その重量と機体強度を生かした急降下で一撃離脱を図るのが、機体の特徴を生かした戦い方といえるだろう。

また、USAAFでプレイする際の対地攻撃は、ほとんどこの機に頼ることになる。対地機銃掃射や爆弾投下の練習を積んでおくことも必要だろう。

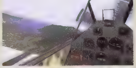
P-47Dのコクピット。幅の広い計器盤が特徴となっている

最もバランスが取れた戦闘機
ノースアメリカン P-51D ムスタング

活用度
★★★★★

ノースアメリカン P-51D ムスタングの外観。エンジンカウルに、飛行隊独自の塗装を施したカラフルな機体が特徴だ

コクピットから左を見る。バブルキャノピーの視界の良さが分かるだろうか



B-29やB-17を護衛して長距離を飛行するために開発された機体で、第2次世界大戦中の戦闘機の中で最もバランスが取れた戦闘機という評論家も多い。エンジン出力、火力、航続距離、旋回戦性能、高々度性能と、どれを取っても特に問題がある個所は存在しないが、付け入るすきがあるとすれば、旋回戦性能の部分だろう。スピットファイアと旋回戦を行うには、少々役不足だ。しかし、バブルキャノピー(一体成形ガラスを使用した、見通しのよいコクピット周りのガラスのこと)と上部に突き出して設置されたコクピットによって、素晴らしい視認性を誇る。そのため、旋回戦に入っても敵機を見失うことは少なく、一口に不利ともいい切れないところだ。

旋回戦をする際は、エンジンパワーを生かして位置エネルギーを稼ぎ、相手を上から攻めていこう。敵機が無理に機首上げ機動を行って姿勢を崩したりするとしめたものだ。そのためにも、旋回戦中は常に200～250ktの速度域を利用するように心掛けるべきである。

また、この機体のみジャイロセンサー式照準機が搭載されており、ゲーム中に「¥キー」(英語キーボードの場合は＼キー)を押すことで、通常の光学式照準機と切り替えて使用できる。この照準機と組み合わせて使用される同機の搭載兵装M2ブローニング12.7mm機関砲×6挺は、弾道直進性の高さに定評があり、新型照準機と併せることで、驚くべき命中精度をたたき出す。

ジャイロセンサー式照準機を使っているところ。変わった形のレティクル(丸印)が動きまわる

ドイツ帝国空軍の代名詞的な機体
メッサーシュミット Bf 109E/G

斉射するG型。プロペラ軸から発射される30mm砲と、13mm機関砲の盛り上がったカバーがよく見える

G型のコクピット。フレームが入っているため、あまり良い視界とはいえない

活用度

E型★★☆☆☆
G型★★★☆☆

メッサーシュミット Bf 109E（以下、E型）は、第2次世界大戦開戦時に実戦配備されていた機体の中では最強の機体で、大戦当初はその速度と運動性能で各国の空軍機を圧倒していた。ユンカースJu 87スツーカ急降下爆撃機と並んでドイツ帝国空軍の代名詞的な存在だったため、飛行機にあまり興味がなくても知っているという方もいるだろう。

各性能のバランスは取れており、あらゆる作戦に使用できるが、E型は初期の機体のため、大戦中に実戦配備が始まったような新型機（スーパーマリン スピットファイア Mk.Ⅸなど）には、よほどの腕がないと歯が立たない。しかし、パワーや旋回率に優る敵機を相手にしたときであっても、火力で押すことが可能なのがBf 109シリーズの強みだ。E型は2挺の7.9mm機関銃と2丁の20mm機関砲で武装しており、20mm機関砲は精度こそ悪いが、当たれば戦闘機などを木っ端みじんにできる破壊力を秘めている。

さらに年代が進むと、各部を改良したメッサーシュミット Bf 109G（以下、G型）が登場する。同機はCFSの搭乗機で最大口径のラインメンタル30mm機関砲をプロペラ軸内に搭載し、コクピット前方には同じくラインメンタルの13mm機関砲が備えるという重装備ぶりである（この機関砲のカバーがこんもりと盛り上がっていることから、G型は「コブ付き」と呼ばれるようになった）。

E型、G型共に旋回戦が得意というほどではなく、どちらかというと強力なダイムラーベンツDB-601&605エンジンのパワーと、前述の武装に任せて一撃離脱を行う戦術が適している。旋回戦を行うときは、200kt以上の速度を維持して戦うのがよい。一定以上速度が低下すると、極端に旋回率が落ちるのがこの機体の特徴だからである。特に、スピットファイアを相手にするときは、速度に気を付けた方がいいだろう。200ktを切れば、あっという間に追いつめられてしまう。

対地攻撃ミッションで威力を発揮
フォッケウルフ Fw 190 A8

Fw 190 A8の外観。おむすび型の断面を持つ、後部胴体が見える

活用度

★★★★☆

Fw 190 A8のコクピット。すっきりとしていて、非常に見やすい。視界も広く、敵機を見失いにくい構造となっている

メッサーシュミットシリーズの旧式化に伴って開発、実戦配備されたフォッケウルフの戦闘機が、Fw 190シリーズだ。高速、大火力、そして搭載力も比較的高いため、対地攻撃ミッションは、この機体に頼ることになるだろう。旋回戦能力も悪くはないが、スピットファイアシリーズと正面から渡り合うだけの能力はない。これらの機体に旋回戦を挑まれたら、エンジンパワーにものをいわせて振り払うか、いったん距離をとって反復射撃を挑むなどして、火力で押した方が無難だ。

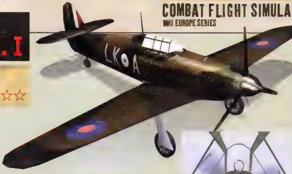
もっとも、フォッケウルフ Fw 190 A8（以下、Fw 190 A8）にとって、最も重要な対爆撃機任務をこなす上では、メッサーシュミット Bf 109G（以下、Bf 109G）と並んで欠かすことのできない機体であるのは間違いない。実際にCFSで対爆撃機戦闘を行ったところ、この機体の方がBf 109Gよりも耐久性に優れていた。接近しての一連射でボーイング B-17G フライング フォートレスに致命傷を与えることも可能である。

なお、CFS標準の機体としては登場しないが、Fw 190 A8の後に水冷エンジンを搭載したD9型、そしてクルトタンクTa-152H型と名を変え、フォッケウルフシリーズは第2次世界大戦終了時まで改良が続けられていった。D9型やTa-152H型のころになると、高々度性能を追求した戦闘機として改良が進められ、爆撃機迎撃高度での自由な運動性も手に入れた。機体データ追加システムを活用して、これらの後期型フォッケウルフのデータを追加し、USAAFの爆撃機大編隊に立ち向かってみるのも一興だろう。

旋回能力を最大限に生かせ
ホーカー ハリケーン Mk. I

ホーカー ハリケーン Mk. Iの外観。後部胴体か、伝統の布張りフレーム

活用度
★☆☆☆☆



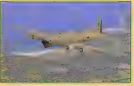
スピットファイアシリーズが配備されるまでの間、イギリスの空を守った旧式機。パイプフレームに布張りという胴体構造がその古さを物語る。武装は7.7mm機関銃のみで、エンジンパワーも貧弱。最大速度はなんとか時速500kmを越えられるかどうかといった程度。しかし、バトルオブブリテンの初期には、明らかに性能的に優るBf109を相手に、果敢に戦い戦果を上げた。

ゲーム中では、低速の旋回戦に相手を引き込めなければ、勝つことは難しい。軽さからくる旋回能力を最大限に活用しよう。

コクピットはスピットファイアと似ているが、キャノピーのフレームが多く、視界は良くない

その他の機体

ボーイング B-17G フライング フォートレス



排気タービン式過吸器（乗用車に搭載されているターボチャージャーのこと）を搭載した大型爆撃機で、高度1万メートル以上から密集編隊を組んで来襲する。空気が薄いため、思うようにエンジン出力が上がらない迎撃戦闘機を、針ネズミのように装備された防御用機関砲で狙い撃つ。四つ装備されたエンジンによる生存率の高さ、前述の要塞のような防御機銃などから「空の要塞（Flying Fortress）」たるニックネームを持つ。ドイツ軍機を駆っていると、必ず相手をする羽目になるだろう。必勝法は、正面上方からの全弾斉射だ。

ユンカース Ju 87B スツーカ

この機体は、零式艦戦と並んで第2次大戦機の中で最も有名な機体の一つではないだろうか。「急降下爆撃機」の代名詞ともいえる同機は、固定脚ながら数多くの武勲を立てた名機で、地上部隊にとってはまさしく天敵。数多くの戦車や車両が同機によって粉砕された。外観上の特徴は、固定脚に逆ガルウィングと呼ばれる中折れ構造の主翼で、後にチャンスボートF-4Uコルセアなどにも使用されたものだ。

しかし、速度が遅く、対戦闘機用の武装がほとんど装備されていないため、護衛戦闘機なしでは生きてゆけない。護衛がいなければ「カモ」といえるだろう。ただし、それは空から見た場合に限るということを忘れてはいけない。地上部隊にとって、この機体が急降下するときの甲高い風切り音は、死に神の叫びに等しいものなのだ。

ユンカース Ju 88A

ルフトバッフェの爆撃機は、連合軍のそれに比べてぱっとしない。それというのも、四発爆撃機を結局実用化しなかったからである。しかし、双発爆撃機でもきらりと光る機体がいくつかあったのは事実だ。ユンカース Ju 88Aは、その中の一つである。基本設計がしっかりしていたため、当初の爆撃機としての使用用途から始まって、偵察機、夜間戦闘機、輸送機、果ては内部に爆薬を詰めた体当たり機にまで活用された。

CFSでは、防御装備の貧弱さが災いして、すぐに撃墜されてしまう。これはフォッケウルフの爆撃機すべてにいえることだが、爆撃機の防御火力が低いため、エスコート任務は特に気をつけてやらないと、すぐに爆撃機が撃墜されてしまい、任務失敗となってしまう。敵機が爆撃機編隊に近づかないように、しっかりと守り切ってやることが必要だ。

ロッキード P-38 ライトニング

この機の双胴の奇抜なスタイルは、一度見たら忘れられないだろう。アリソンv1710-1111液冷V12エンジンに排気タービン過吸器を組み合わせ、最高速度660kmをたたき出す、USAAF唯一の20mm機関砲搭載機である。その速度と武装を生かした一撃離脱戦法が主流となる。

CFSで搭乗可能なドイツ機で、この最高速度を超えられる機体はないため、逃げに転じられるとお手上げだ。逃げられては困るミッションでは、ヘッドオンで確実に撃破していく必要がある。ただ、ひとたび旋回戦に入ると、旋回能力が低く機体の面積も大きいため、カモに転じる。落ち着いて料理していけば、負けることはないはずだ。

フィゼラー Fi 103（V1）飛行爆弾

報復兵器一号として名高いV1ミサイル。CFSでは、このミサイルもユニットとして登場し、RAFでプレイしていると、迎撃任務を指示されることもある。現代の弾道ミサイルの迎撃が難しいことは、スカッド（アル・アッバス）やテポドンなどで有名だが、それはV2ミサイルの話。V1ミサイルは巡航ミサイルと同じように中高度を亜音速で飛来するため、うまくやれば戦闘機でも迎撃が可能だ。とはいうものの、追いつくことが難しい速度を持ち合わせており、正面か側面から、正確な一撃をお見舞いしてやらなくてはならない。

戦術の基礎知識となるアナログ計器の見方

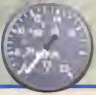
CFSでは、最新鋭ジェット戦闘機のような、MFD(Multi Function Display Unit:複数の機能を持つディスプレイ表示装置)がずらっと並んだグラスコクピットなどというぜいたく品には乗ることができない。古いタイプのアナログ計器を見つつ、飛行せねばならないのだ。ここでは、各種計器の説明を行う。

速度計

CFSで、最も重要な計器は速度計である。レシプロ機では、常にある程度以上の速度を保って戦わなければ、瞬く間に失速してしまう。速度計をちらちらと見つつ、速度が足りないようであれば旋回を緩め、速度に余裕がある場合は、さらにスティックを引く。ヘッドオンのときも、速度計と敵機以外に見る必要はない。ヘッドオン後に、どのような旋回をするかによって、どの速度ですれ違えばよいかが変わってくるからだ。

特に見方が難しいというわけでもないが、ドイツ軍(ルフトバッフェ)の速度計はキロメートル表示、イギリス軍(RAF)、アメリカ軍(USAAF)のものはマイル表示になっていることに注意しよう。

イギリス軍の速度計



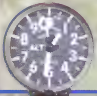
ドイツ軍の速度計

高度計

航空機にとって、なくてはならない計器のうちの一つだ。当時の航空機に搭載されていた高度計は、気圧高度計と呼ばれ、海抜高度からどれだけの高さなのかを調べる計器だった。そのため、台地や山間部を飛行していると、高度計が100ft(フィート)を指していても、地面すれすれなどといったことが起こり得る。くれぐれも低空飛行する際の参考にはしないでおきたい。速度計と同じく、ドイツ軍の高度計はメートル単位、イギリス軍、アメリカ軍のものはフィート表示になっているので、これも注意が必要となる。

また、それぞれの軍によって、表示の方法が微妙に異なる。ドイツ軍の高度計は、1000メートル単位を表す車の走行メーターのような切り替わり式の数値窓と、さらに細かい単位を表示するアナログ針を組み合わせた方式。イギリス軍は、100フィート単位の長い針と1000フィート単位の丸いゲージ付きの短い針、そして10000フィート単位のさらに短い針の3本針式。アメリカ軍は、イギリス軍に似ているが、針は2本となっている。

イギリス軍の高度計



ドイツ軍の高度計

スキッドメーター

この計器は、機体の横滑りの度合を水平儀のようなもので計測する。ボールが中央付近に位置している間は、機体が安定した旋回をしているということを示す。中央から大きくずれるようであれば、旋回の内側もしくは外側に向かって、機体が異常な横滑りを起こしていることになる。

ラダーを小刻みに当てながら、ボールを中央付近に維持できるようになれば、きれいな旋回が可能となるだろう。もっとも、簡単なようで以外と難しいので、じゅうぶんなトレーニングが必要だ。

アメリカ軍とドイツ軍は同じ形状のスキッドメーターを装備しているが、イギリス軍は上下が逆となり、ボールではなく針式となる。

イギリス軍のスキッドメーター

ドイツ軍のスキッドメーター

フラップインジケーター

フラップインジケーターは機体によって異なる。特に、イギリス軍以外は多段階フラップなので、現在どれぐらいフラップが下がっているかを確認するには、必要な計器だ。間違ってフラップをしまい忘れて高速戦を戦ったり、抵抗になるほどのフラップの開き具合で空戦をしたりといったイージーミスを犯さないように、必ず確認するくせをつけたい。なお、イギリス軍はフラップがONかOFFの2段階しかないため、シンプルなインジケーターとなる。

イギリス軍のフラップインジケーター

ドイツ軍のフラップインジケーター

その他の計器類

そのほか、エンジン回転計、ブースト計、油温計、油圧計、排気温度計、水温計、方位磁石、時計などの各種計器が装備されるが、上記で紹介した計器ほど頻繁に見る必要はない。各種温度計や圧力計の類は、被弾した際に初めて見ることになるだろう。もっとも、大空で迷子になったとき、方位磁石のありがたみを思い知らされることもあるだろうが……。

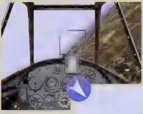
敵機を撃墜するための視界を活用した戦術

CFSに登場するレシプロ機には、レーダーやミサイル、赤外線探知装置などは存在しない。敵機を発見して撃墜するには、しっかりと相手の位置を見極めることが大切だ。さまざまな視界をフル活用して、常に相手の動きを読めるように心掛けよう。

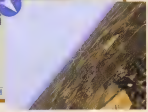
コクピットView

すべての基本となるのがコクピットViewだ。FS98用のパネルなどを使用する場合、デフォルトではこのViewモードでしか表示されないことを覚えておこう。もちろん、設定を変更して、どのViewでもパネルを表示することはできる。パネルが表示されると視界が狭まるため、戦闘には向かないが、アナログ計器が並ぶレシプロ機の雰囲気は楽しめる。

テンキーの2、4、8、6、5キーを組み合わせれば、前後左右+真上+斜めの方向の、計13方向の視界を素早く確認できる。コクピットViewは好みだが、射撃時に計器盤がどうも邪魔だという場合は、Shift+@キー(日本語キーボードの場合)を押すことで、一時的にパネルを消すこともできる。



最も標準的なコクピットView



計器盤を消した状態

フルスクリーンHUD View

画面中央に照準用のサークルが表示され、それ以外の視界を狭めるものはすべて消えるため、非常に見通しがいい。さらに、速度、高度、フラップの状態、残弾まで、ありとあらゆる情報が画面右側にオーバーラップ表示される。このViewは、実際に射撃を行う際に、最も適している。利点としては、視界が広く敵機を見失わないこと。敵機が計器盤の下に隠れるなどの事態が起こらないため、大きくリードアングルを取った射撃が可能になること。そして、CFSのViewの中で、唯一残弾数の確認が可能なことが挙げられる。

ただし、欠点もある。前述したテンキーによる13方向切り替えは確かに使えるが、このViewでそれを行うと、機体もすべて透過されてしまい、主翼や尾翼、キャノピーの枠といった自機の姿勢を示す基準となるものが何一つなくなってしまう。そのため、空中で自機がどちらに向いているか、分からなくなることが多いのだ。従って、実際に射撃を行うまでの間は、そのほかのViewに頼った方が良いだろう。

フルスクリーンHUD Viewは、ギリギリまで接近しても敵に逃げられにくく、当てやすい

パドロックView

レシプロFSには、これまでパドロックViewが搭載されることはなかったが、CFSには装備され、さらに高度な戦闘機動が可能となった。標的をTabキーで簡単に選択し、]キー(英語キーボードの場合は`キー)で簡単にパドロックできるため、多数の戦闘機で空戦を行う際には、強い味方になるはずだ。

ちなみに、これまでのFSのほとんどが、パドロック中は計器が見れなかったり、パドロック視界に映る計器はダミーだったりしたものだが、CFSの場合は、パドロックViewに映る計器のすべてが稼働している。

また、枠がきれいに映るので、裏技として−キーを使って視界を縮小することで、自前のワイドパドロックViewを完成させることもできる。さらに、遊覧飛行でしか使い道はないが、Ctrl、Shift、Enter、Back Spaceの各キーを組み合わせると、視界をぐりぐりと上下左右に自在に振ることもできる。

パドロックViewは、このように選択した敵を、常に画面中央に捕らえ続けることができる

スポットView

一言でいえば、外部Viewである。スクリーンショットを撮影するときなどに威力を発揮する。=キーや−キーで拡大・縮小、そしてパドロックのときと同じように、Ctrl、Shift、Enter、Back Spaceの各キーを組み合わせれば、視界を振ることができる。

スクリーンショットの撮影時にしか使わないだろうが、なければ不自由なスポットView

マルチプレイで勝ち抜くための飛行テクニック

細かなテクニックでも、それらをいくつも使いこなすことができれば、結果的に戦況全体を有利に運ぶことができる。ここでは、レシプロ機に関する機動の解説と、マルチプレイで活用できるテクニックをいくつか紹介する。

レシプロ機における縦機動の重要性

レシプロ機は、現代ジェット機に比べるとエンジンパワーが非常に小さく、エンジンパワーを生かした縦機動(空間を横ではなく縦に使う機動のこと)を繰り出すことが難しい。

しかし、機体が軽く小回りが利くため、垂直機動の頂点付近で速度が落ちている状態では、クルリときれいに回ることができる。ハンマーヘッド、ひねり込みといった代表的な機動は、すべてこれを利用したものである。言い換えれば、パワー的に苦しい縦機動の頂点付近で少し工夫すれば、空戦を有利に導くことができるわけだ。

そうなると、いつでもどこでも縦機動をすればいいではないかと思うかもしれないが、それは大きな間違いだ。なぜなら、戦闘速度で飛行している敵機から見れば、縦機動の頂点付近で速度の落ちきった機体は静止した標的と大差なく、初心者でも簡単に撃墜できるからである。つまり、縦機動は速度を著しく低下させるため、出す場所とタイミングを間違えると、ひどい目にあうのである。

縦機動を常時使えない理由は、もう一つある。レシプロ機には、有効な縦機動を何度も行うだけのパワーが備わっていないのだ。2回、3回と縦機動を続けると、瞬く間に失速してコントロールを失ってしまう。どんなに高度な機動ができたとしても、失速してしまえば意味がない。マルチプレイで勝つためには、このことをしっかり覚えておこう。

ハンマーヘッド機動。第1次世界大戦時にマックス・インメルマンが活用したことで有名になった。ラダーがすべてのかぎを握る

ひねり込んだ縦旋回(A)と通常の縦旋回(B)。ひねり込みは、旋回円の外側に一瞬膨らむが、緑色の個所でスティックとラダーを上手く使えば、滑るように旋回円の内側に戻ってくる

縦機動を狩る

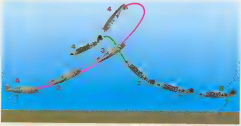
縦機動を詳しく解説すると、誌面がいくらあっても足りない。また、縦機動は、勘と経験に頼る部分が大きいというのが実状だ。ここでは、縦機動を仕掛けられた場合、どのように対処すればいいか説明しよう。

レシプロ機は、縦機動に必要なエネルギーを水平飛行だけで得ることができないものがほとんどだ。そのため、緩降下を行うことで速度を蓄え、その貯えた速度で縦機動を行う。マルチプレイでは、敵機が少し機首を下げて降下しながら飛行してくるのが確認できたら、すれ違う寸前か、すれ違ってから縦機動を仕掛けてくることを予測しなければならない。そして、自分も縦機動をすることで、相手に追従できるように速度を蓄える。または、相手の縦機動が始まった瞬間のいちばん無防備な時間に弾を集中できるように、最適旋回速度に近いところまで速度を落とす、という選択を迫られる。

前者の場合、ある程度敵の機動に追従するだけの操縦能力が要求されるが、相手と同じ土俵で戦うことができる。絶対的なアドバンテージを得るわけではないが、相手の縦機動を読んだという意味では、心理的に余裕が生まれる。縦機動を仕掛けてくるのが分かるか分からないかの差は、非常に大きいのである。

後者は、タイミングさえ合えば初心者でも上級者の縦機動を粉砕することができる。しかし、すべての戦闘機動にメリットとデメリットがあることを忘れてはいけない。速度を落として相手の縦機動の瞬間を狙ったとしても、そのあと自機はすぐに失速してしまう。相手に1連射で致命的なダメージを与えなければ、失速してフラフラになったところを、縦機動の頂点から文字どおり「脳天を撃ち抜かれる」ことになる。

縦機動の出だしを狩るときの例。BがAの縦機動の出だしを狩るのに失敗し、逆にAから失速したところを狙い撃ちされている。ハイリスク・ハイリターンとは正にこのことである



接近射撃の善しあし

CFSは非常によくできたFSで、接近して弾を撃ち込むと、遠距離から撃ち込んだ場合に比べて大きなダメージを与えられる。しかし、常に近づいて撃ってはいけない。オーバーシュート(追い越し)の危険があるときや、チーム戦でもう1機が近づいているときなど、絶対に近づいて撃ってはいけないシチュエーションは数多いということを覚えておこう。

空戦中最悪の事態であるオーバーシュート。どんなに有利であったとしても、完全に形勢逆転されてしまうことになる

接近限界を覚えよ

接近射撃のところで触れたことと重なるが、近づきすぎることによるデメリットは大きい。特に、相手がベテランパイロットの場合、敵の動きを追えなくなるからである。離れていると、現在いる位置から敵機が横に5メートル動いたところで、見た目それほど動いたように見えない。しかし、ぶつかる寸前まで接近していると、大きく移動したように見えるので、自然と視界からはみ出るまでの距離が短くなってしまうのだ。

相手がベテランパイロットの場合は、そのような逃げ機動が非常に上手く、近づいたころを見計らって、強烈なシザーズなどを仕掛けてくる。パドロックViewが完備されたCFSでも、ぐっと敵機に近づいてみると、そうやすやすとは追従できないことが分かるはずだ。

画面1

画面2

接近限界距離をより短くするための裏技として、ワイドパドロックViewがある。パドロック視界(画面1)にして、キーボードの－キーを押すと、ワイドなパドロック視界(画面2)が得られる。これは倍率調整をしているだけなので、実際の距離が変わるわけではない

地面を味方に付けよ

空戦中の戦闘機は、地面に接触すると破壊される。この当たり前のことが、深く考えると重要な要素になってくる。ベテランパイロットであっても、地面に接触すればあっけなく負けるので、すべてのFSパイロットは地面を恐がるのだ。

そこで、この特性を利用し、イチかバチかの低高度下方旋回を試みる。もちろん、フラップ全開エンジンカットだ。この行動は、どちらかというと不利な位置で追われている場合に効果的なので、相手に一瞬の迷いを生じさせることができる。敵からすると、「相手ができたのだから自分もできる」と思うわけだが、微妙な速度の差や進入角度の差で地面に突っ込むことにもなりかねない。そうなると、せっかく有利な位置取りをしていたのに、すべてが水の泡になる……などという思考が働く。ここで、相手が迷ったり、相手にとって不利な切り返しを行えば、しめたものだ。

Gunで狙ってCannonで倒せ

これは、複数の口径の機銃を併せて搭載していたレシプロ機に当てはまる、独特の戦術といえる。CFSの搭乗機の中で、大口径機関砲と小口径機関砲が装備されているのは、スーパーマリン スピットファイアMk.IX、フォッケウルフ Fw 190 A8、メッサーシュミット Bf 109シリーズである。これらの機体に搭載されている機関砲はかなりの破壊力があるが、発射速度が遅い上に弾道直進性が低いため、命中精度がよくない。さらに、ばらまくのにじゅうぶんな弾数も搭載していない。そこで、機関銃の方を使って狙いをつけるという作業が必要になってくるのだ。これらは小口径のため、弾道直進性と発射速度に優れ、容易に当てることができ、弾数もたくさん搭載しているので、ばらまいてもさほど困らない。えい航弾代わりにばらまいて、着弾の具合を見ながら狙いを絞り、機関砲をたたき込むといった手順で、息の根を止めてやろう。

もっとも、こんなことをしなくても、ある程度の距離から機関砲を命中させることができるようになれば、最高なのだが。

書籍紹介

『零戦の秘術』
加藤寛一郎著(講談社＋α文庫)

縦機動の中でも究極の職人技と呼ばれる「左ひねり込み」だが、この機動の解明に取り組んだ1冊の本が出版されている。著者の加藤氏は、元東京大学航空学科の教授で、この著書の中には物理学的な観点からの解説もあり、大変興味深い。縦機動を極めんとする方は、一度読んでみてはいかがだろうか。

HALF-LIFE

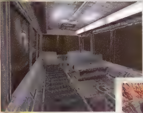
奥深いストーリーが魅力の3Dシューティングの真打ちがようやく登場

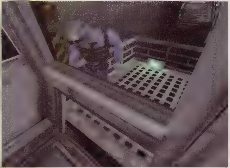
「QUAKE」を超えるビッグタイトルであると言われながらも、なかなかその姿を現さなかった「HALF-LIFE」が、いよいよわれわれの前に登場した。プレスに配布されたDAY ONEというバージョン（OEM版）で明らかになった情報をいち早くお伝えする。
ライバルのQUAKEは、すでに2代目の「QUAKE II」となったが、今HALF-LIFEの追撃が始まったのだ。

従来の3Dシューティングとは違う練り込まれたストーリー

私はGordon Freeman。ニューメキシコ州ブラックメサにある軍の研究施設（Black Mesa Research Facility）の研究員だ。この施設はミサイル基地内にあり、私は現在極秘プロジェクトに従事している。

今朝も研究のために施設内部へのモノレールに乗り込んだ。同乗者はおらず、10分強かかる目的地まで1人で時間をつぶすことになる。見慣れた殺風景な景色と、いつもと同じように流れてくるアナウンス。そのような光景を眺めているうちに、目的地のセクターCにたどり着いた。このモノレールはセキュリティのため、外部からしか開かないようになっている。降りる準備をしている間に警備員がやって来て、ロックを解除してくれた。そのまま彼について研究所へのゲートを通過した。





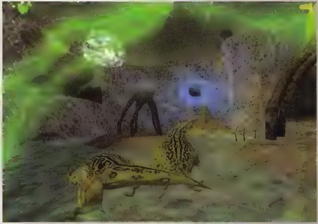
今日も皆忙しそうに働いている。まずはロッカールームへと向かった。実験室に入室するのに、環境保護スーツを装着する必要があるからである。さらに研究所の下層へと降りると、何か機材に故障があったようだ。二人の職員が話し込んでいる。

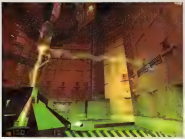
私はそれほど気にすることもなく先へ進むことにした。その件以外は普段と同じだった。後から考えると、これが大きな事故へとつながる小さなきっかけだったのかもしれない。そういえば、受付でシステムにトラブルがあって修復作業をしていたのも関係あるかもしれない。

Information	
開発元	VALVE社
販売元	Sierra Studios社
国内販売代理	ソースネクスト
問い合わせ先	株式会社ソース 03-3551-5900
価格	オープンプライス
OS	Windows 95/98/NT4.0
CPU	Pentium 133MHz以上
メモリー	24MB以上
ビデオ	SVGA対応カード
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	Windows互換サウンドカード
対応API	Direct3D、OpenGL
PC-98での動作	未定
発売時期	12月上旬

©1996 id Software,Inc. ©1998 Sierra On-Line,Inc.
All rights reserved. Valve and the Valve logo are trademark of Valve,L.L.C.Development of Valve,L.L.C.MMX is a trademark of Intel Corporation. W7036515

話を戻そう。さて、ここからが違っていた。いつもどおり、試料を実験装置に送り込んだまでは良かったが、そこで奇妙な現象が起きたのである。暴走した装置から発生したエネルギーが、辺りを破壊し始めた。目の前で起きていることは現実なのか、それとも悪夢でも見ているのか……。私はどうしようもなく、ただぼうぜんと立ち尽くし、そのまま気を失い、倒れてしまった。





覚えているのは暗闇。そして異世界の風景。異形の生物。そして、いまだエネルギーをまき散らす装置。辺りは破壊され続けていた。いったい何が起きているのか。つい先ほどまで話をしていた職員たちはピクリとも動かなくなっている。あちこちで聞こえてくる爆音、悲鳴、非常サイレンの音。ここにいては危ない。そう感じた私は実験室から逃れることにした。外に出てみると、ゲートを開けてくれた警備員が倒れていた。幸い彼は助かりそうだ。近くにいた職員が救命措置をしていた。彼が息を吹き返したのを見届けると、私はさらに上の階層へと上がっていくことにした。そのときである。空間が少しゆがんだと思うと、そこから見た事もない生物が現れたのである。気を失ったときに見た映像と関係があるのだろうか？ 奴らはいったいどこからきたのか？ 私は無事助かることができるのだろうか？ 言い知れない恐怖と不安にかられたまま私の苦難は始まったのである。

PROFILE

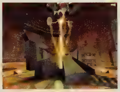
氏名	ゴードン・フリーマン（Gordon Freeman）
性別	男
年齢	27歳
学歴	マサチューセッツ工科大学で理論物理学を学び、物理学の博士号を持つ
職業	ニューメキシコ州ブラックメサにあるブラックメサ研究所（軍の秘密研究所）の研究所員であり、異物質実験室に勤務

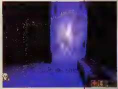
許可レベル：レベル3
スポンサー：機密事項
緊急時における対策優先権：自由裁量

光源処理が美しいHALF-LIFEのグラフィック

3DエンジンはQUAKEエンジンとQUAKE Ⅱエンジンがベースになっており、それに追加、改良を行ったものを使用している。さまざまな効果が追加されており、3Dサウンドや特殊効果などは、新たなコードとして書き起こされている。光源などの表現はUNREALエンジンと比べても遜色がなく、効果音は場所によって反響したりする。

キャラクターのアニメーション数は多く、かなり滑らかである。ポリゴン数を数千というレベルまで高めた結果であろう。QUAKE Ⅱでも800ポリゴン程度であったのを考えると、相当なポリゴン数である。ロボットのアニメーションなどは見ていて気持ちがいいくらいである。このあたりから考えてもHALF-LIFEのエンジンはすでにオリジナルとでも言えるほどの出来に仕上がっているのではないだろうか。





左がHALF-LIFE、右がUNREALのスクリーンショット。美しいグラフィックとゲームプレイが評価され、共にQUAKEキラーと呼ばれていた

DAY ONEで分かったHALF-LIFEのゲームプレイ

QUAKEを継承しつつ新要素が加えられた HALF-LIFEの基本操作を紹介

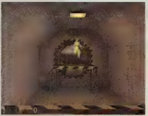
[illegible]3Dシューティングをプレイしたことがある人なら、すぐにHALF-LIFEの世界に入り込[illegible]ここでは、代表的な3Dシューティング「QUAKEⅡ」では使わなかった、HALF-LIFE[illegible]について解説する。大ジャンプ、よじ登りなどの動作が加わったが、基本的にはHazard [illegible](チュートリアル)を終えれば、すべて習得できるものばかりだ。

はしごの上り下り

これはQUAKEⅡにもある動作だが、使用するキーが違う。QUAKEⅡでは、ジャンプキーとしゃがみ(down／crouch)キーでこの動作を行っていたが、HALF-LIFEの場合は前進キーと後退キーで行う。QUAKE Ⅱに慣れ親しんだ人は最初は少し戸惑うかもしれない。

LONGJUMP(大ジャンプ)

QUAKEⅡにはなかった動作。通常のジャンプは単にジャンプキーを押すだけなのだが、しゃがむと同時にジャンプキーを入力すれば、走り幅跳びをするように、大きくジャンプすることができる。ただし、事前にLongjump Module(赤い液体)を手に入れていることが条件だ。



このように幅の広いくぼみでも楽々とジャンプすることができる

DAY ONEの本編では登場しなかったLongjump Module。製品版のHALF-LIFEでは重要な役割を果たすアイテムになるだろう

Use item(使う)

ドアの開閉、物を押す、物を引く、スイッチを押す、ハンドルを回す、話を聞く、これらすべての動作はUse itemキーを使用する。なんだろう？ と疑問に思う場面に出くわしたら、取りあえずUse itemキーを押すことをお勧めする。

DUCKJUMP(よじ登り)

よじ登りと表現するのが正しいかどうかは疑問だが、要は高い位置にあるパイプなどによじ登って、その中に入るときに使う。これは前進キーを押しながらジャンプして、しゃがむという動作を連続して行うことによって可能となる。実際、ゲーム中に何度もこの動作を行う場面があった。

DUCKJUMPを使っているシーン 少し高いところにあるパイプなどに、よじ登って侵入できる

Flashlight(懐中電灯使用)

これがなくてもゲームができないことはないが、暗闇では、なくてはならない機能だ。使用中は電灯のエネルギーが減っていくが、オフにしておくと自動的に充電される。途中で拾うことのできるアイテムというものではなく、最初から携帯しているものなので、あえて動作として紹介した。

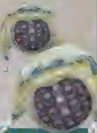
重要なアイテムを見逃す可能性もあるので、暗闇ではFlashlightを使用するのを忘れないようにしよう

Reload weapon(銃のリロード)

武器の解説のところでも紹介するが、銃はマガジン内から弾がなくなると自動的にリロード(マガジンを銃から抜いて、予備のマガジンに差し替える)される。これを手動で行なうのがこの動作だ。弾が少なくなったら、前もってリロードしておくのが賢明だ。特に、対戦時にはリロードするタイミングが重要になるだろう。

Last used weapon(最後に使った武器)

現在使用している武器を、その前に使っていた武器に変更する動作だ。例えば、バールでコンテナを破壊してアイテムを探している最中でも、すぐにその前に使用していた武器(例えば、ショットガンやマシンガンなど)に瞬時に切り替えることができるようになる。QUAKE II でも同様の操作は実現可能だが、HALF-LIFEの場合、メニューのキーコンフィグから設定できるので分かりやすい。



Secondary attack(第2攻撃)

通常の攻撃(Primary attack)とは違った別の攻撃方法(手段)のことをSecondary attackと呼ぶ。

例えば、ショットガンの場合、通常の攻撃では1回につき弾を1発しか発射できないが、このSecondary attackでは1回につき2発分発射できるようになる。

Secondary attackを使用すると、強力な攻撃が可能になる。UNREALでも採用されているシステムである

HALF-LIFEの特徴

HALF-LIFEのゲームシステムは、基本的にUNREALやQUAKE IIなどの代表的な3Dシューティングと同様である。しかし、後発のゲームだけあって便利な機能が多数追加されている。以下にDAY ONEで確認できた特徴的な機能を三つ紹介する。

初心者に配慮した難易度調整

新規にゲームをスタートする前に難易度を決定する。難易度はQUAKE IIと同じく、Easy、Medium、Difficultの3レベルが用意されている。MediumとEasyを選択すると、武器の照準にAutoAim機能が追加される。敵の方を向くと、自動で照準が合うので、この手のゲームに慣れていないプレイヤーでも安心だ。QUAKERにとっては、逆にプレイしづらくなるので、Difficultをお勧めする。

自動セーブ機能搭載

自動セーブ機能とは、マップが切り替わるときに自動的にデータをセーブする機能で、セーブし損ねてやられた場合でも、この機能のおかげで、最初からやり直す必要がなくなる。シングルプレイでクリアを目指すのに非常に便利な機能だ。これで安心してシングルプレイを堪能することができる。

確認しやすいVideo Options変更

画面の設定を変えると、右側にある小さな画面に即座に変更が反映される。わざわざ実際のゲーム画面とメニューを行ったり来たりしなくて済むので重宝する。

Hazard Course(チュートリアル)で特訓せよ

HALF-LIFEをプレイする前に、Hazard Courseで基本操作を習得しておこう。ここは一種のトレーニングセンターとなっていて、カリキュラムをすべてこなせば、思いどおりにキャラクターを操ることができるようになっているだろう。こういったチュートリアルのシステムは、最近のゲームでは「RAINBOW SIX」で取り入れられている。

このトレーニングセンターは、正式名称をBLACK MESA Training Facilityといい、ちゃんと研究所内に存在する施設ということになっている。このあたりの設定もストーリー重視のHALF-LIFEらしさが出ており、好感が持てる。

トレーニングで習得できる項目には以下のようなものがある。

- ●パイプを飛び越える(Jump)
- ●パイプをしゃがんでくぐる(Duck)
- ●大ジャンプをする(Duck+Jump)
- ●橋を回転させて渡る(Use)
- ●箱を押して溝に落とし、道を作る(Forward)
- ●箱を引っ張って、道を作る(Use+Backward)
- ●箱を並べて階段を作り、上る(Forward)
- ●ライトをつけて真っ暗な道を通る(Flashlight)
- ●ダメージを受けた方向が分かるレーダーの確認
- ●ガイガーカウンターの確認(これが表示されていると、10秒ごとにライフが減る)
- ●警備員や博士と話す(Use)(警備員は話すと、近くのドアを開けてくれる)
- ●乗り物に乗る(Use)

シングルプレイで検証するHALF-LIFEの実力

トレーニングが済んだら、早速実際にシングルシナリオをプレイしてみよう。ストーリーを重視したHALF-LIFEならではのこだわりが感じられ、芸の細かさに驚くこともしばしばあるはずだ。ここではストーリーの序盤を例に取り、制作者の行き届いた配慮を感じさせる演出の数々を紹介する。

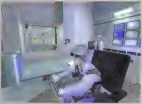
プレイヤーを飽きさせない インタラクティブ性を追求したシングルプレイ

何か疑問に感じたら Use itemキーを使おう

まずはゲームのスタート地点、研究所の受付のところからだ。警備員と研究員が受付にいるので近寄ってみよう。警備員は何やら忙しそうにモニターとマニュアルらしき本を見ながら、キーボードを操作している。ときどき首を横に振っているのは、何かトラブルでも起きているからなのだろうか。近づくと案の定、数分前にトラブルが発生したとのこと。今は修復作業を行っているようだ。受付カウンター越しにUse itemキーを使用して警備員に話し掛けてみたが、忙しいのか相手にしてもらえない。研究員も同様だ。試しに裏に回ってキーボードをたたいてみた。すると、途端に警告音と共に赤いランプが点灯。警備員に怒られてしまった。

そこを離れて辺りを見渡すと、部屋の隅に何かの機械が置いてあるので近寄ってみた。ここでもUse itemキーを使ってみる。機械の上部からノート型のパソコンが出てきた。どうやら重要なものらしく、すぐに研究員が飛んで来て、そのノートパソコンを格納してしまった。またポカをやってしまったようである。

本筋とは関係ないことが多いが、このように、こちらの操作に対して即座に反応が現れるので、つい、いろいろと試してみたくなる。ストーリーが展開すると、このインタラクティブ性が重要となってくる場面が出てくる。このDAY ONEのバージョンでは、全員に話し掛けたり、すべてのスイッチを押さなくても、なんとかクリアすることはできた。しかし、思わぬところでつまずかないためにも、何か異質に感じる場面に出会ったら、Use itemキーを押すくせをつけておこう。

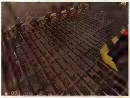


キーボードからの入力が一定時間ないと、その場にいるキャラクターが「ほかにすることがないのか？」など、いろいろと話し掛けてくる

緊張感を醸し出す 効果音とシームレスなマップ

ゲームを進めるために奥に見える廊下へと出た。途端に、足音が受付にいたときとは違う音に変わった。床の材質によって足音が変わるようになっているのだ。そういえば、受付に入る前のゲートでは鉄板の床になっていたので、金属的な響きの足音がしていた。細かいところにまで気を遣って、仮想現実の世界を、より現実らしく表現しようとしているのがよく分かる。最近では、「SiN」や「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」でも、こういう凝った効果音を聞くことができる。

さらに奥へと進んでいくと、画面中央に"LOADING . . ."の文字が現れた。マップが切り替わるようだ。UNREALではこの切り替わりで結構待たされた記憶があるので嫌な予感がしたが、心配は無用だった。ものの3、4秒で切り替わったのだ。これによってマップ間の継ぎ目はほぼなくなり、緊張を持続したままゲームが進められる。しかし逆にそのためセーブを忘れてしまいがちであるが、そこは自動セーブという便利な機能が付いているので安心だ。



床の材質によって効果音を使い分けている。金属の床では、本当に金属を踏んでいるかのような高音が心地よく響いてくる

序盤で必要になる HALF-LIFEの機密情報を公開

H A L F - L I F E

DAY ONEで解析できたモンスター、武器、アイテム情報

モンスター

HALF-LIFEで登場するモンスターは、生理的嫌悪を感じさせる体形をした、人知を超えた存在である。特徴をよく知り、来たるべき戦いに備えてほしい。そのほかに、ここでは、敵兵士、研究所員、トラップの情報も併せて紹介する。

AlienSlave

人型モンスター。かなりの射程距離がある緑色の電撃を出す。2、3匹で行動していることが多い。

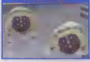
HeadCrab

飛び掛かって攻撃してくるザコキャラクター。ただ、集団でいる場合が多いので注意したい。小さいだけに見つけくいが、近くにいると、"んきゅんきゅ"という音がするので、存在は知ることができる。序盤では、この生物に襲われ、寄生された博士たちをたびたび見ることになるだろう。

BullSquid

獲物を発見すると叫んで突進してくる。また、少し距離が離れていると、攻撃力のあるだ液を飛ばしてくるやっかいなモンスター。

HoundEye

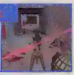


一見愛きょうのある生物のようにも思えるが、その体からは想像できない超音波攻撃を仕掛けてくる。超音波を出す前に独特なポーズをするので、意外にこの攻撃は避けやすいだろう。近くに仲間がいる場合は、いったん仲間を呼びに戻ってから再度集団で襲ってくる。

Barnacle

天井にぶら下がっており、その口からひも状の触手を垂らしている。それに触れると、引きずり上げられ餌食となる。目の前にひも状のものが見えたら、上を見上げてみることをお勧めする。

Gun Turret



自動小銃の砲台。赤いレーザーに触れると作動し、攻撃してくる。

Cockroach

ちょこまかと床を這いずり回っているゴキブリ。踏んでしまえば倒せる。特に襲ってくるわけではない。

[illegible]

ねずみ。DAY ONEではHazard Courseで見ることができる。

V-22 Osprey

終盤に出てきて主人公を苦しめる爆撃機。倒すことはできないので、爆撃はひたすら避けるしかない。

Barney

研究所警備員。彼らに話し掛けると、扉を開けてくれたり、一緒に行動して戦ってくれたりする。攻撃すると、もちろん反撃してくる。いったん敵になると、扉も開けてもらえなくなるので仲良くしよう。9mm hand gunを所持。

[illegible]

緑のレーザーに触れると、爆発する。発見したら、遠くから攻撃して破壊しておこう。

Military Grunt

4、5人の小隊で行動する兵士で、DAY ONEでは中盤以降に登場する。物陰に隠れたり、連携して攻撃してくるので手ごわい。同じ人間だが、主人公たちを始末しようとしているらしく、見つかるとやっかいだ。HK-MP5を所持している。

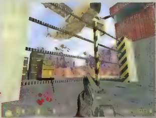
Scientists

研究所職員。ヒントをくれたり、回復の注射を打ってくれる。警備員同様、扉も開けてくれる。攻撃しても反撃はしてこない。

個性を持った登場キャラクター

研究所職員など、登場するキャラクター（NPC）のAIは素晴らしい出来で、ほかのゲームでは見られないほど自然な振る舞いをする。NPC同士で会話をしていたり、独り言をつぶやいていたりするのだ。プレイヤーがその横を通り過ぎるときに、ゲーム特有の無機質な静けさがなく、日常的な雑音が聞こえてくるのである。

また、モンスターなどの敵は、突撃のみではなく、群れをなして攻撃もしてくる。こちらが攻撃を仕掛けると、いったん引いてまた攻撃をしてくるので、倒すのは一筋縄では行かないのである。

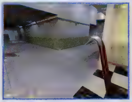


武器

製品版にはロケットランチャーや火炎放射器も登場するというが、DAY ONEではあまり派手で強力な武器は使用できない。唯一甚大な被害が与えられる手りゅう弾は、QUAKE IIのGRENADE(手で投げる場合)と同様に使いにくい。序盤では、かなり苦戦を強いられることになるだろう。

バール (crowbar)

最初に手に入る武器。これでガラスを破ったり、箱を壊したりできる。もちろん、敵を攻撃することも可能だ。ちょっと頼りないが、銃器を手に入れるまではこれに頼るしかない。



9mmハンドガン (9mm hand gun)

18発装填可能　最高250発保有可能

モンスターと戦って、あえなく殉職した警備員から拝借することになる。しばらくはこの武器で乗り切ることになるだろう。Crosshairは小さな十字。

ショットガン (shotgun)

8発装填可能　最高125発保有可能

1発あたりの威力は、DAY ONEで出てくる武器の中では最大だ。「DOOM」以来、ショットガンは3Dシューティングにはなくてはならない武器だろう。Secondary attackでは2発分の弾を使用するので、リロードのタイミングに注意したい。Crosshairは小さな丸。

9mmマシンガン (HK MP5)

50発装填可能　最高250発保有可能

DAY ONEでのメインの武器となるのが、この9mmマシンガンとショットガンだ。この武器は1マガジンあたりの装填弾数が多く、連射速度も速い。Secondary attackではGrenadeを発射する。Crosshairは大きな十字。

手りゅう弾 (Pine)

最高25発保有可能

パイナップル型手りゅう弾。Crosshairが出ないので、なかなか投げたい場所に投げることができない。もともと手りゅう弾に照準が出るというのが不自然と考えれば、こちらの方が自然でリアルさを追求しているとも言えるのだが。

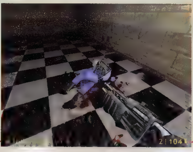
対戦で重要になるリロードのタイミング

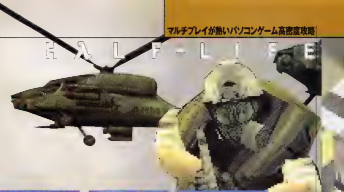
現在装填中のマガジン(カートリッジ)の弾がなくなると、弾を保有していてもリロードしない限り、銃は使用できなくなる。リロードにはReload weaponキーを使用するが、自動リロード機能に頼ることもできる。

9mm弾を使用するハンドガン、マシンガンでは、attackキーを押しつづけることでリロードされる。リロードに要する時間は約2秒だ。ショットガンでは、弾がなくなった時点でリロードが始まり、8発すべて装填するのに、約7秒かかってしまう。ただ、装填中に攻撃することもできるようになってはいるが、それでも2秒くらいの時間のロスがある。

対戦ではこのくらいの時間でも致命的である。武器の特徴をよく知り、常に残弾数に注意を払わなければならないということだ。

画面右下に残弾数が表示される。現在の弾の保有総数は104発で、装填されているの2発である





アイテム

HALF-LIFEに登場する弾薬以外のアイテムは、拾うとすぐに消費され、ストックすることはできない。多くのアイテムは無造作に置かれておらず、意味のある場所に配置してあるので、探しやすいはずだ。

9mm弾カートリッジ

補給数17発。9mmハンドガンとマシンガンに使用できる。

補給数50発。カートリッジと同様、9mmハンドガンとマシンガンに使用できる。

補給数12発。ショットガンで使用可能。

補給数5発。

補給数5発。DAY ONEではHazard Courseにしか出ない。

Med-Kit

Lifeを15回復できる。壁掛け型はUse itemキーを押している間、一定数まで回復が可能。

壁掛け型

Shield Energy

Shieldを15回復できる。壁掛け型はMed-Kitと同様に、Use itemキーを押している間、一定数まで回復可能。

HALF-LIFEは3Dサウンドをサポート

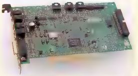
A3D対応サウンドカードがあれば見えない敵が察知できる

HALF-LIFEを楽しむ上で忘れてはならないのが、3Dサウンドの最新API「A3D 2.0」のサポートだ。A3D 2.0は、サウンドのサンプリングレートが従来の22kHzの8音同時出力から、48kHzの16音同時出力に拡張され、さらに「Wavetracing Environment Acoustics」(WEA)技術を新たにサポートしている。WEAとは、反響音や遮断音といったサウンドを表現するための技術で、狭い空間内で壁に跳ね返って聞こえる音、壁を隔てて聞こえてくる小さな音、壁や床の材質による音の変化などが表現できるようになった。

A3D 2.0をサポートするサウンドカードは、11月下旬に発売されるダイアモンド・マルチメディア・システムズの「Monster Sound MX300」(以下、MX300)が最初の製品となる。MX300は、従来機のMX200と比べて、ウェーブテーブル音源が最大64ボイスから最大320ボイスに拡大されているほか、DVDビデオのAC-3サウンドのデコードが可能になっている。今回、このMX300のα版が入手できたので早速、HALF-LIFEをプレイしてみた。

舞台となる研究所内は狭い通路と鉄板で組まれた足場が多いため、自分の足音が壁に跳ね返って反響音となって聞こえてくる。また、閉じられたドアの向こう側にいるモンスターの叫び声がかすかに聞こえるなど、見えない敵を事前に察知することも可能だ。圧巻なのは、モンスターが吐きかけてきた酸性のだ液が自分の側をかすめていったことが、音で体感できることだ。グラフィックだけでは表現できないリアルな恐怖感を、3Dサウンドで楽しんでほしい。　(編集部)

A3D 2.0をサポートするMonster Sound MX300。製品にはHALF-LIFE（レベル制限付き）とRECOIL（フルバージョン）がバンドルされる予定で、実売価格は1万5,000円程度が予想される



モンスターにだ液（黄緑の物体）を吐き掛けられ、そのだ液が自分の近くをかすめて飛んでいくさまを音で感じることができる

TRPGの感覚を忠実に再現 真の冒険がここにある

Baldur's Gate™

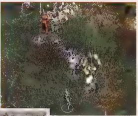
「BALDUR'S GATE」は、AD&Dの世界を見事に再現したスケールの大きいネットワークRPGだ。12月号の緊急特別プレビューに引き続き、今月から3ヵ月連続で気になるシステム、データ、そして攻略情報をあますところなくお伝えする。第1回はキャラクター作成をメインに、ゲームをスムーズに始めるための知識をお届けする。

会話によって物語を紡ぎ出す RPG本来の面白さがここにある

「ULTIMA ONLINE」が1997年に初めて登場したとき、ネットワークRPGというジャンルに皆が驚き、そして没頭した。その影響はあまりにも大きく、1年たった今、後を追うように多くのRPGが発売されようとしている。中でも、ひときわプレイヤーの注目を浴びているのが、今月から3ヵ月連続で特集する「BALDUR'S GATE」(以下、BG)だ。

20年以上もの長い歳月、プレイヤーに愛されてきたテーブルトークRPG(以下、TRPG)「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)。BGは、このシステムをそのまま移植し、コンピューターRPGとして完成させたものだ。従って、ゲームの進め方もAD&Dと同じく、クエスト(使命、依頼)の達成がメインとなる。人々の言葉に耳を傾け、うわさの中から真実を読み取り、仲間と力を合わせてより大きなクエストを達成していくわけだ。戦闘で得られる経験値は、クエストで得られるそれに比べると、非常に低く設定されている。また、最初は非常に死にやすいので、戦闘でレベルを上げるにはクエストの何倍もの労力と時間が必要となる。そのため、ほかのコンピューターRPGにありがちな、淡々と戦ってアイテムを取り、経験値を稼ぐ作業のような遊び方は存在しない。

自分の分身が別世界の物語を紡ぎ出す、正統派のTRPGをネットワークで体験できるゲーム、それがBGなのだ。歴史に裏打ちされたストーリーの深さと重さでは、どのゲームにも引けを取らない。



BGのシナリオを支える AD&Dの確立されたシステム

AD&Dと、その初級者向けの「DUNGEONS&DRAGONS」(以下、D&D)は、20年以上もの間多くのゲーマーに愛されてきている。かの「WIZARDRY」シリーズの能力値システムなど、多くのコンピューターRPGにも影響を与えた。

その面白さは、キャラクターの職業、種族、使用できる武器防具、呪文といった膨大な選択肢がプレイヤーに用意されていることにある。さらに、4面体から20面体まで6種類のダイス(さいころ)を振って攻撃や行動の成否を決める、一種のばくち感覚も魅力だ。もちろん、プレイヤーが無限の自由度を持ち、仲間同士の会話で物語を進めていくTRPG本来の面白さも持っている。

実は、BGにはAD&Dの途方もなく大きなシステムの一部が移植されただけだ。それでも生半可なRPGでは太刀打ちできないほどの深さと情報量がある。BGのプレイは、クエストの達成と戦闘、そして報酬とレベルアップに集約されるが、確立されたシステムと壮大な冒険の旅がプレイヤーを飽きさせない。BGでは、すべてのプレイヤーが冒険者となれるのだ。

冒険の幕開け 自らの隠された過去を探して

主人公、つまりプレイヤーはGorionの養子として20年余りをCandlekeepの城の中で過ごしてきた。不穏な動きの多い世界の中で、堅い城壁に囲まれたCandlekeepは安全が保証された聖域だったのだ。

Gorionは、あなたを実の子同然に育て、さまざまな知識を授けたが、ただ一つ、あなたの生まれについてだけは黙して語らなかった。そのため、あなたは自らの過去について何一つ知ることなく育った。

ここ最近、養父Gorionはあなたと距離を置いて接するようになった。何やら重い深刻な理由があるようだ。しかし尋ねてみても、答えが返ってくることはなかった。時が来れば話してくれると信じて待ってはいたが、あなたは養父の沈黙に、何か大きな災厄が近づいているような予感がしてならなかった。[illegible]この物語は、そんなある日のCandlekeepから始まる。

Information

開発元	Interplay Productions社
販売元	セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	9,800円(日本語版は未定)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 122MHz以上(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(24MB以上推奨)
ビデオ	DirectXに対応、VRAM2MB以上のカード(4MB以上推奨)
HD容量	200MB以上(300MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectXに対応のカード
対応API	DirectDraw
備考	セガPC製品以外の直輸入版は日本語OSでは動作しません
発売時期	12月(日本語版は1999年春)

©1998 BioWare Corp. All rights reserved.Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Exclusively licenced and distributed by Interplay productions. BALDUR'S GATE, FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc. All rights reserved.

正しい装備がわが身を救う Inventory画面を知り尽くせ

ここでは、ゲーム中に頻繁にアクセスすることとなるInventory（装備）画面について説明をしよう。コンシューマー機RPGやほかのネットワークRPGのとはまったく違う、アイコンだらけの画面にとまどうプレイヤーも多いだろう。しかし、BGでは装備はとても大切な要素となってくる。Inventory画面を使いこなすことがよりよい冒険の旅を送る第一歩なのだ。

表示される各アイコンの意味と使い方

開始時の主人公は、いくら能力値が高くても普通の人間と強さは変わらない。凶悪なモンスターたちと戦って生き延びるには、武器や防具を正しく装備し、武装強化しておく必要がある。その設定を詳しく行うのが、Inventory画面だ。

画面上には、所狭しとアイコンが並んでおり、持ち物に関する情報が一度に分かるようになっている。が、情報満載な分、初めてプレイする人には少々分かりにくいことも確かだ。ここでは、プレイヤーの好みで凝りまくれるInventory画面と、徹底的にアイコン化されマウスのクリックのみで事足りるシンプルな操作系について説明していこう。まずは、このInventory画面を見てほしい。

1 システムアイコン
マップの[illegible]いつでも使用できる

2 AC(アーマークラス)
防御力を表わす。数字が小さいほど防御力が高い

3 HP(ヒットポイント)
下が最大HP、上が現在のHPを示す

4 上[illegible]
左から[illegible]かぶと[illegible]アイテム[illegible]しよう

5 所持金

6 QUIVER(矢筒)
[illegible]

7 QUICK WEAPONS
すぐ[illegible]

8 QUICK ITEMS
ここにあるアイテムは、ゲーム[illegible]できる。Potion、Scroll、Magic Wandを置くべし

9 ベルト
ベルトやガーターの装備

10 指輪
[illegible]に1個ずつ、2個まで装備できる。マジックアイテム[illegible]

11 下半身[illegible]
[illegible]、ブーツはここに装備する

12 盾
[illegible]

13 [illegible]
自分の装備の色を決められる。好きなコーディネートを見つけよう

14 メッセージ画面
アイテムが[illegible]ている(Item Cursed)などの場合は、メッセージがここに出る

15 [illegible]
すぐに使う必要のないアイテムはここに入れておこう。[illegible]にある[illegible]た方がいい

16 [illegible]
いらないものを[illegible]ときは、ここに[illegible]ている

17 休憩アイコン
休みを取る。HPと呪文の[illegible]。ただし、その[illegible]する。なお、敵が近くにいるときは使用できない

18 キャラクター
キャラクターの切替えをしたり、アイテムをドラッ[illegible]

戦いで窮地に陥らないために装備に関する基礎知識

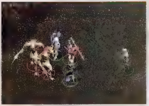
装備についてアドバイスをいくつかしておこう。装備の仕方によってACは変化し、ダメージを受けにくくなる。前衛の戦士系のキャラクターに優先的にいい装備をさせよう。序盤にうまく装備アイテムを手に入れられれば、ACは1か0まで下げられるはずだ。

次に魔法使い系のキャラクターだが、BGでは魔法使いは決して前衛に出てはいけないことを肝に銘じよう。よほどのことがない限り魔法使いのACは最低の10。雑魚モンスター相手でも致命傷を簡単に受けてしまう。直接戦闘は戦士たちに任せよう。また、戦士たちを援護するなら、QUICK ITEMにMagic Wandをセットしておく。Wandは貴重なアイテムではあるが、ただ持っているだけでは意味がない。どんどん使おう。

一方、直接戦闘をするキャラクターは、QUICK WEAPONに最大数の武器を準備しておくようにする。武器はある程度使い込んでいると突然壊れて、Broken Weaponというがらくたになってしまう。このとき、ほかの武器が準備されてないと素手攻撃をするはめになったり、Inventory画面を開いて新たな武器を装備するロスが生じる。準備しておけば、キャラクター選択→QUICK WEAPONアイコンから武器を選択→攻撃対象を選択、の3クリックで素早く戦闘に復帰できる。

簡単にではあるが、操作についても説明をしよう。すべての動作はマウスで行われる。行きたい場所をクリックするだけだ（左右どちらでも可）。ドアの開け閉め、会話、攻撃対象選択、宝箱開けなどはすべて左クリックで行う。

呪文だけはキャラクターを選択後、下のパネル中ほどにある呪文アイコンを選択し、さらに呪文を選択する。この世界では、魔法使いにこそ素早いマウスさばきが求められるのだ。また、右クリックは通常、アイテムや呪文の解説をみるときに使用される。かなり詳しいのでよく目を通しておこう。

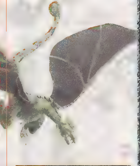


ゲーム展開を大きく左右するキャラクター作成ガイド

いよいよお楽しみのキャラクター作成について解説する。BGでのキャラクター作成は、後々まで影響する大切な作業だ。よく考えて、自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを選ぼう。

Class、Abilityなども細部まで設定可能 愛着の持てるキャラクターを作ろう

ゲーム開始時にまず現れるのが、キャラクターの設定画面だ。性別から名前まで、プレイヤーが決定しなければならない項目は七つある。順に紹介していこう。



① Gender（性別）

性別は、男女どちらを選んでも能力に差はない。多少NPCの反応が変わってくる程度なので、好きな方を選ぼう。

② Race（種族）

選択できる種族には、Human（人間）、Elf（エルフ）、Half-Elf（ハーフエルフ）、Dwarf（ドワーフ）、Gnome（ノーム）、Halfling（ハーフリング）の6種類がある。それぞれの特徴は以下のとおり。

Human

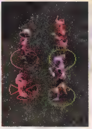
一切の能力値の修正がない。あらゆる攻撃に対する耐性もない。しかし、最も成長の見込める種族。どの職業にも向いている

Elf

細身で敏しょうな森の妖精族。体力には乏しい。CharmとSleepに耐性があり、暗視能力を持つ。RangerやThief向き

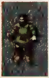
Half-Elf

HumanとElfの混血族。能力値の修正はないが、選択できるClassが最も多い。CharmとSleepにやや耐性があり、弱い暗視能力を持つ。どの職業にも向いている



暗視能力のある種族は、暗がりでも熱源反応を探知する。ゲーム上では、夜や暗い場所で暗視能力を持つキャラクターを選択していると、敵や味方などが赤く表示される。戦闘や移動がしやすい

Dwarf



頑強な地の妖精族。体力があり、魅力に劣る。小柄なため大型の敵の攻撃を避けやすい。魔法と毒に耐性を持ち、暗視能力を持つ。戦士系向き

Gnome

Dwarfと同じ地の妖精族だが、さらに小柄な種族。魔法への耐性が高い。Multi-ClassでMageを含むものか、Illusionistがお勧めだ

Halfling

小さく素早い種族。力は弱いがDwarf、Gnomeと同様、大型の敵からの攻撃回避にボーナスが付く。魔法と毒に耐性を持ち、弱い暗視能力を持つ。盗賊系向き

③ Class（職業）

種族によって選択できるClassには制限がある。また、最初に選べる基本Class、Specialist-Mage、Multi-Classのほかに、経験を積んでから転職してなるDual-Classがある。
Dual-ClassとMulti-Classの違いは、成長の仕方と就けるRaceにある。Dual-Classは、Humanしかなることができず、得た経験値は転職後のClassに割り振られるので、通常の速さで成長できる。ただし、転職前のClassの成長は止まる。一方Multi-ClassはHuman以外がなり、経験値は各Classで頭割りされる。つまり、成長率は半分以下になってしまう。ここでは、スタート時に選べる基本Classを説明しよう。

Fighter
重いよろいをまとい、武器で接近戦闘を行うことが得意な専業戦士。魔法は一切使えない

Paladin
聖なる誓いを胸に戦う聖戦士。Clericと同様に、ターンアンデッドの能力を持つ。Alignment（属性）はLawful Goodに固定される

Ranger
森を駆ける戦士。重装備もできるが、スキルを生かせる皮よろいなど、軽装備が望ましい。また、憎んでいるモンスターを選択でき、その種族への攻撃時にはボーナスが付く

Cleric
僧侶として神に仕える神官戦士。重装備可能だが、刃の付いた武器は使用できない。僧侶系の呪文を行使し、アンデッドを土に還すターンアンデッドの能力を持つ

Druid
自然を信仰するCleric。防具は皮よろいまでしか身に付けられない。呪文は僧侶系のものを使いこなす。レベルが上がるとShape Changeで動物に変身できる

Thief
身を隠しての攻撃や、かぎ開けなどの特殊能力を持つ。また、敵の背後から攻撃したとき、追加ダメージを与えられる

Thiefのかぎ開け能力を使えば、夜の商店に忍び込んで品物を盗むことができる。しかし、直後に完全装備の警備兵が出てきて、下手をすると殺されてしまう。もし、空き巣をするなら退路はきちんと確保しよう

Bard
有利な戦闘修正をパーティに与えるバトルソングの能力を持つ。中途半端な盗賊系Classで、Thiefと比較して盗賊系のスキルでは劣る。よろいに制限は受けないが盾は使用できない

Mage
広く全般に魔法の知識を探求する魔道士。さらにSpecialist Mageという、一つの学派を極めるタイプのMageも存在する。この基本ClassのMageは呪文の習得に学派による制限を受けない代わりに、成長は遅めになっている。よろいは一切着ることができない上、HPも低いので、すぐ死んでしまう

Specialist Mage
Mageの一種だが、専門とするSchool（学派）を8種類の中から選択し、その分野の呪文の習得にボーナスを得る。開始時も、Memorized SpellとKnown Spellの数がMageより一つずつ多い。各Schoolは図1のような関係になっており、対極に位置するSchoolの呪文は一切習得できない。そのほかの点はMageと同じだ。Schoolと得意分野は表1のような関係になっている

表1　Schoolの特徴

名称	School（学派）	得意な呪文分野
Abjurer	Abjuration	石化、熱、邪悪などを防御する
Conjurer	Conjuration	転移、魔法的物質を生成する、能力を増強する
Diviner	Divination	アイテムや人間の実態を知る、危険を察知する
Enchanter	Enchantment/Charm	魅了や眠りなど、精神に働きかける
Illusionist	Illusion/Phantasm	視覚や五感に働きかける、幻を操る
Invoker	Evocation	攻撃呪文など魔法的力を発生させる
Necromancer	Necromancy	生命力の与奪、命無きものを操る
Transmuter	Alteration	肉体や物質を変成させる、熱変化をつかさどる

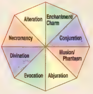


図1　Schoolの相関関係
八つの学派はこのような相関関係を持っている。得意分野についてボーナスを得る代わり対極に位置する魔法は覚えることができない

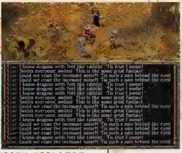
呪文を使うには、ただ知っているだけでなく、常に詠唱と複雑な動作ができるように準備が必要だ。Knownは単に知っている呪文、Memorizedは唱える準備をしてある呪文だ。スタート時のMageは二つ呪文を知っており、1日に一つだけ詠唱と動作を覚えていられる

④ Alignment（属性）

Alignmentは、キャラクターの性格を現わす。社会的性格を示すLawful／Neutral／Chaoticと、個人的性格を示すGood／Neutral／Evil の組み合わせから全9種の性格が存在する。例えば、Chaotic Goodなら性根はいいが社会的な規則にはとらわれない人間、ということになる。Alignmentは基本的に自由に選択できるが、制限を受けるClassもある。

AlignmentはNPCに影響を及ぼす？

Alignmentがあまりに違うキャラクター同士でパーティーを組むと、なんらかの弊害があるようだ。Lawful Goodのキャラクターで、Chaotic EvilのNPCを連れていたところ、突然NPCが怒り出すという現象があった。サークルが緑から白に変わり、延々と「おれに触るな」「話し掛けるな」と喋りつづける。つまり、まともに言うことを聞かなくなってしまうのだ。
NPCについては、ほかにも野宿続きだと疲労がたまったのか、言うことを聞かなくなるなどの状態が見られた。この現象については、もう少し調査した上で2月号以降に詳しく述べたい。



BGでは、NPCも主張を持つ。Alignmentが合わずに不満がたまっていたのか、Chaotic EvilのNPCがいきなり狂ったようにまくしたてた

⑤ Abilities(能力値)

六つのAbilityをランダムで決定する。AD&Dと同じく、基本的に最低が3、最高が18となっており、これにRaceによる修正が加わる。また、AD&Dでは、「FighterにはStrengthが9以上必要」など Classによって条件値がある。BGでは先にClassを選ぶため、それを上回る値が自動的に出る。高いAbilityでプレイしたいなら、条件値の高いPaladin、Rangerを選んでおけばいい。

また、Abilityが高いとプラスの修正、低いときはマイナスの修正がある。特に、マルチプレイでAbilityが低いとパーティー全体の存亡に関わるので、REROLL(振りなおし)ボタンで、良い値が出るまで振り直すことをお勧めする。

また、低いAbilityでプレイする読者もそういないと思うので、以下はマイナスの修正については解説を省く。

Abilityはランダムに振り分けられる。比較的高目の値が割り振られる、良心的な設定のようだ。気に入らなければやり直そう。平均的な値は10～11だ

Strength

力の強さを表わす。16以上は攻撃時の命中率やダメージに追加ボーナスがある。なお、戦士系のFighter、Paladin、Rangerだけは最大値18が100分割され、18/01から18/00までと100段階に細分化して表示される

表2 Strength修正表

数値	命中率	ダメージ
16	−	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01～50	+1	+3
18/51～75	+2	+3
18/76～90	+2	+4
18/91～99	+2	+5
18/00	+3	+6

黄色は戦士系のみに適用される

Dexterity

素早さ、器用さを表わす。15以上は遠隔攻撃の命中率やACにボーナスを得る。また、Thiefは特殊技術の成功率に修正が加わる

表3 Dexterity修正

数値	命中率	AC
15	−	−1
16	+1	−2
17	+2	−3
18	+2	−4
19	+3	−4

Constitution

肉体の頑強さを表わす。15以上はHPの上昇率にボーナスを受ける

表4 Constitution修正表

数値	HPへの修正
15	1
16	2
17	+2(+3)
18	+2(+4)
19	+3(+5)

カッコ内は戦士系のみに適用される

Intelligence

知性を表わす。Mage系Classが習得できる呪文のレベルに影響する

Wisdom

知恵を表わす。これが高い僧侶系は1日に使える呪文の数が多くなる。例えば、開始時に覚えられる呪文数は下表のようになる

表5 Wisdom修正表

数値	覚えられるLv1 Spellの数
12以下	1
13	2
14以上	3

Charisma

姿の美しさではなく、人間的魅力を表わす。BGではNPCへの印象を表わすことになるだろう

⑥ Appearance(外見)

髪、肌、衣装のメインカラーとサブカラーを決定する。好みで選ぼう。衣装の色は後でも変更できる。

外見は、ClassやGenderによっても異なるものが用意されている。左は男/Dwarf/Cleric、右は女 Elf Mageのものだ

⑦ Name(名前)

プレイヤーの分身の名前だ。好きな名前を付けよう。

キャラクタ[illegible]が終わった状態。Acceptをクリックすると、BGの世界の冒険が始まる

マルチプレイ時のお勧めパーティーは?

シングルプレイでは、NPCがストーリーに従って仲間になるので、選択の余地はない。しかし、マルチプレイでは、お気に入りのキャラクターを各自で持ち寄ってパーティーを結成できる。最大6人まで参加できるが、戦いにおいて有利と思われる筆者お勧めのパーティー構成を紹介しよう。

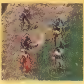
其の一
バランス重視型 臨機応変パーティー

① Human/Paladin
② Dwarf/Fighter
③ Human/Mage or Gnome/Illusionist
④ Human or Half-Elf/Cleric
⑤ Elf/Ranger
⑥ Halfling/Thief

種族と職業の相性を考えたバランス型パーティー。状況によって⑤Rangerが前衛も後衛もできる柔軟性がある。防御力の弱い③Mageさえ守り切れば、簡単に死者は出ないだろう。また、①Paradinと④Clericでアンデッド部隊にも強い。

其の二
格闘重視型 持久戦闘パーティー

① Human/Fighter
② Human/Mage
③ Dwarf or Human/Fighter
④ Half-Elf/Druid
⑤ Dwarf/Cleric
⑥ Halfling/Bard



一種異様な編成だが、お勧めだ。僧侶呪文を使いこなせるキャラクターが2名いるので、治療呪文をかけながら長期戦に耐えられる。また、BGではClericも前衛にできるClassであったため、頑丈な⑤Dwarfを選択した。⑥Bardは、戦闘ではバトルソングと背後攻撃で大きな助力となるだろう。

Baldur's Gate

マルチプレイ戦術指南・初級編

BGの楽しみといえば、クエストやストーリーを、仲間と一緒にプレイすることができるマルチプレイに尽きる。ここではBGのマルチプレイで知っておいた方がいいテクニックや知識について解説しよう。

シングルプレイならば自分のペースでストーリーを進めることができる。しかし、仲間と一緒に時には協力し、時には意見をぶつけ合いつつ物語を紡ぐのも楽しいものだ。BGに使われているAD&Dは仲間と楽しむためのシステムなので、ぜひマルチプレイを試してほしい。

マルチプレイは、ケーブル、モデム、IPX、TCP/IPの四つの接続方法をサポートしている。見知らぬ冒険者と出会って旅をすることは少ないだろうが、心無い乱入プレイヤーにゲームプレイを乱されることがないというメリットもある。また、気心の知れた現実世界の仲間と異世界で行う冒険は、格別の楽しみや新たな発見があるだろう。

接続方法は12月号で紹介したので参照していただくとして、ここでは、BGのマルチプレイを楽しむために必要な基礎知識をいくつか紹介しよう。

指南1

マシンパワーに優れたプレイヤーをホストにせよ

これはどのネットワークゲームにも共通の事項ではあるが、ホストプレイヤーが落ちると全員強制終了という可能性が非常に高くなる。BGでも、ホストがつぶれたら終わりだ。これを念頭においてホストとなるプレイヤーを決めよう。

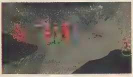
指南2

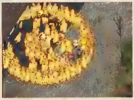
メインキャラクターには死ににくいClassを選べ

ホストとなるプレイヤーが、メインキャラクター(真の主人公)を操ることになる。彼が死ぬとゲームが終了してしまうので、指南1と指南2は併せて吟味してほしい。ホストのクラッシュは全クラッシュを呼ぶように、メインキャラクターの死はそのままゲームオーバーと同義だからだ。では、どんなClassにすれば、ゲームをより長く続けられるだろうか。

まず、一撃食らっただけで死亡がほぼ確定するMage系は避けた方がいい。ほかが守りを固めても、全員がメインキャラクターを完全に守り切れるとは限らないからだ。よく考えて決めるようにしたい事項だ。

お勧めは、あまり主人公っぽいとは言い難いが、自身を治療できて重装備も可能なCleric。遠くから弓攻撃が可能であり攻撃を受けにくいThiefやRangerなどだ。





指南3

移動の前に隊列から固めよ

シングルプレイ時は自動的に隊列を組んで歩くことができるが、マルチプレイでは一画面に全員いなければならないという制約以外は、自由に全プレイヤーが行動できる。隊列をどう組むかは各人に任されているのだが、これが移動時・戦闘時のあだになることが少なくない。

隊列を決めずにプレイしていると、弱いキャラクターが回線状況が良いときにさっさと前に進み出てしまったり、狭い通路に全員固まって突進して混乱したりということがある。こんなときに襲われたら、大ダメージを食らい、ひどければ死者が出る。命が、いやセーブデータがいくつあっても足りない。

最もパーティにあった隊列を考え、あらかじめそのとおりに歩けるように打ち合わせをしておこう。気を付けることは、Mageなどの死にやすいキャラクターを守ることと、前方だけでなく後方からの敵も想定することだ。

指南4

マジックアイテムは惜しむべからず

BGでは、仲間が1人減っただけでパーティーの戦力は激減する。キャラクターの命の重さをしみじみ実感することになるだろう。Fighterを失えば打撃力が格段に落ち、Clericを死なせてしまえばパーティー全体の寿命も相当に縮まる。このゲームでは、生き延びることが最初の目的となるのだ。

Potionなどの消耗品はQUICK ITEMのスロットに常備しておき、戦闘中に惜しまず使おう。Spellには詠唱時間があるが、アイテム類にはそれがない。即効果を表わすのが強みだ。なくなったら金をけちらずに寺院で買い足すことを忘れずに。

また、ACを下げてくれるProtection Ringの類は、前衛の戦士系に優先して装備させよう。打撃に弱いMageに装備しても、防御はわずかしか上がらず、意味はほとんどない。

序盤のストーリーを完全に把握し BGの世界に浸りきろう

凝りに凝ったシステムで、どこまでもハマレそうなBGだが、たった一つ問題がある。それは、英語だ。しかも、ストーリー志向のRPGなので、どのセリフもやたらと長い。そして、頻繁に現れる選択肢もこれまた長い。どれを選ぶとどうなるのか想像しにくく、理解するのは一苦労だろう。そこで、最初の街Candlekeepのクエストとストーリーを紹介する。冒険に役立ててほしい。

最初に降り立つ街Candlekeep 冒険の基本がここにある

ストーリーが語られた後、あなたの分身となるメインキャラクターはCandlekeep Innの前に立っているはずだ。画面下のウインドウには、最初はチュートリアルが現れる。また、会話や調べたもの、戦闘の情報は今後ここに表示される。マップを自由に歩き回り、NPCと会話をしてみよう。ただし、中にはあなたの命を狙う悪人もいる。HPの低いキャラクターを作った場合は、じゅうぶん気をつけよう。

Candlekeepタウンマップ

1 **Candlekeep Inn**
宿屋。武器防具の売り買いと鑑定もできる。まず、ここで装備を整えよう

2 **Priest's Quarters**
僧侶の住居

3 **Dreppinの牛小屋**
Dreppinのクエストが受けられる

4 **Temple of Oghma**
寺院。Priest Spellの購入、寄付、Potionの購入ができる

5 **The Storehouse**
倉庫。Shankが主人公を襲う。Rat(ねずみ)もいる

6 **Candlekeep**
城の中は閉ざされている。Fireheadのクエストと関係のあるTethtoril、養父Gorionはここにいる

7 **Inner Grounds**
賢人Alaundoの声を伝える歌い手たちがいる。歌の意味するところは主人公にとって今はなぞだ

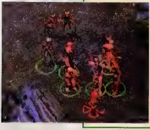
8 **Bunkhouse**
ここでも主人公はCarbosという男に襲われる

9 **Barracks**
砦を護る兵士詰所。Hullのクエストで必要な剣、Dreppinの第二クエストで必要なantidote(毒消し)が手に入る

時間の流れに注意せよ

BGには時間の概念が存在する。ぼうっと立っているだけでも時間は刻々と流れている。昼と夜とでは、さまざまな変化が起こる。

夜は眠っていて話の聞けないNPCもいるほか、フィールドにはモンスターがあふれかえる。アンデッドは夜に現れることが多いようだ。これを利用して、ちょっとした経験値稼ぎと戦闘の練習をしてみるといいだろう。戦いが終わって休息を取れれば、再び呪文を充てんできる上に、朝になっていて時間の調整にも便利だ。



…出現することもあるので、…

不思議な伝承歌の内容とは?

⑦には、Voice of North、West、South、East、そしてChanterというなぞの5人がいる。彼らは伝説の賢者Alaundoの予言を歌で伝える。訳文を紹介するので、主人公の秘密とこの歌のなぞを推測してみると物語に深みが増すだろう。なお、主人公と関係するかは分からない。

Voice of North
影が地に降り立つ時、神なる主は等しき者のごとく人としてわれらと共にあらん、偉大なる者Alaundoはかく語りき。

Voice of West
Dalesの地にいさかいがあふれし時、北のとかげが炎と燃えたぎる怒りを伴って来らん、偉大なる者Alaundoはかく語りき。

Voice of East
城栄える時代に、疫病のごとくいなごの群れのごとく東から大いなる災いなすもの至らん、賢き者Alaundoはかく語りき。

Voice of South
龍が地をさまよい、その目覚めに疫病や災厄が続き、災厄が通ったことを知る民はすべからく病に倒れるさだめにあらん、賢き者Alaundoはかく語りき。

Chanter
殺りくの王は倒れん、しかしその死はさだめによって新たな幾千もの死をさらに生み出さん。幾千の死の通り道には混とんがあらん、賢き者Alaundoはかく語りき。

Baldur's Gate

NPC紹介＆クエストガイド

A Firebead Elvenhair

Candlekeep Innの1階にいる。⑥にいるTethtorilに預けていたIdentifyのスクロールを返してほしいらしい。クエストを達成すれば、お礼に主人公にProtection from evilをかけてくれる。呪文は夜が明けるまで有効だ

B Hull

寝坊して剣を忘れてきたらしい。彼の居場所から西側にあるBarracksに行き、右側のベッドの足元にある箱から剣を取って来てやろう。お礼に10GPもらえる

C Fuller

話し掛けて選択肢2を選ぶと、Cross bow Boltを持って来てほしいという。①でBoltを買ってこよう。わずか3GPの出費でそれ以上の報酬が手に入る。自分で買いに行けばいいのに……

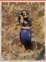
D Winthrop

宿屋のおやじ。この街でいちばん世話になるNPCかもしれない。カーソルを合わせてもInnkeeperとしか表示されないが、名前はWinthropというらしい。ほかのNPCの会話内容から分かる

E Dreppin

Phlydiaが忘れていった本を届けてほしいと頼んでくる。本は、牛がいる近くに積み上げられた牧草の壁に隠されている。本を届けた後Dreppinの元に戻ると、牛の具合が悪いのでantidoteが欲しいと新しいクエストが発生。これはHullのクエストを同時にこなしているなら、彼の宝箱からすでに手に入れているはずなので簡単だ。しかし、報酬はない

F Phlydia



忘れて来てしまった本を持って来てほしいと主人公に頼む。届けるとお礼にgemをくれる

G Reevor

倉庫のRatを退治したはずなのに……と話し掛けてくる。中に入ってすべてのRatを退治すると5GPの報酬をくれる

H Shank

主人公が⑤に入ると、話し掛けてくる。選択肢が登場するが、どれを選んでも結局はあなたに襲い掛かってくる。また、この家の中にいるRatとも戦うことができるので戦闘の練習をしてみよう。多少の経験値稼ぎにもなる

I Carbos

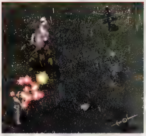
Shank同様話し掛けてきて、主人公の命を狙う。戦士系とClelicなら初期装備でも倒せる。ほかのクラスでは倒すのは難しいだろう。不安なら、宿屋で武器防具をそろえてから勝負をしよう。MageならSleepをかけて眠らせてから攻撃すればいい。家の外の宝箱からは、15GPが手に入る

J Imoen

主人公の幼なじみのThief。好奇心旺盛で、砦の外に出たくてたまらないらしい。街を出た後、最初に仲間にできるNPC。養父Gorionが主人公を呼んでいたと教えてくれる

K Gorion

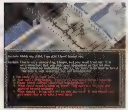
主人公を20年間にわたってわが子として育ててきた人物。強大な魔力を持つ賢者だ。主人公を呼び出したのは、ある理由のためにすぐに2人は街を離れなければいけないためだった。彼に従ってすぐ出発するか、少し待ってもらって準備を整えるかよく考えよう



町を出ると……
波乱に満ちた冒険の始まり

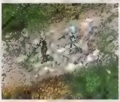
Gorionに準備ができたと答えると、2人は長年暮らしたCandlekeepの街を去ることになる。何か悪いことが近づいているらしく、城門前で、彼は「もしものことがあれば、Friendly Arms Innへ赴き旧友KhalidとJaheiraを頼れ」と告げる。そして、街を出たところでGorionの悪い予感は的中してしまうのだ。

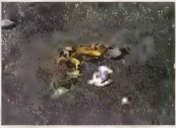
狂暴なモンスターの群れが2人の前に立ちふさがり、「おまえの養子を渡せ、そうすればお前は傷つけない」とGorionに語り掛ける。何も知らないあなたに何の用があるのだろう。なぜ命を狙うのか？　Gorionは申し出を拒否し、わが子を逃がすため狂暴な一団にただ1人で立ち向かう。かなうはずのない戦いと知りながら……。



わが子を守るため強大な敵に挑むGorion。Magic MissileやSleepなどの呪文を放っている。しかし、敵を持ってしてもかなう敵ではなかった

戦いは、養父が怪物どもに引き裂かれる悲惨な結末を迎えた。たった1人残されたあなたは、Friendly Arms Innにいる養父の友人を頼るしかない。悲嘆に暮れるあなたの前に、なんと幼なじみのImoenが現れる。どうしても砦の外の世界を見たかった彼女は、こっそり2人の後をつけて来ていたのだ。当然、Gorionの最期も目にしている。会話次第では彼女を仲間にすることもできる。1人で旅をするも、友を連れて行くもあなたの自由だ。そして、新しい冒険の旅が始まる。





2月号ではもっと突っ込んだBG攻略と冒険指南を紹介する。それまで自らの力で旅をし、運命を切り開いていってもらいたい。きっと学ぶことも多いだろう。諸君の道に光あらんことを。

F-22 TOTAL AIR WAR

近未来の中東を想定した迫力のフライトシミュレーター！

Digital Image Design社の優れた技術力とゲーム性でシミュレートされた「F-22トータル・エア・ウォー」は、フライトシミュレーター史から見てもかなり完成度の高い出来に仕上がっている。前作の「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」にダイナミックキャンペーンが追加され、対戦機能も強化された。長く遊べるタイトルだ。

基本戦術システムガイド

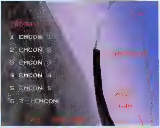
EMCON システムとステルス

EMCONとは、前作「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」からのレーダーに代わる概念で、ステルス性と探知・防御能力のバランスを調整するシステムのことだ。この装備は、隠密作戦を実行するために必要とされる。EMCONには五つのレベルがあり、数字が大きくなるほど探知・防御能力が上昇し、数字が小さくなるほどステルス性が上昇する。

ステルス性と探知・防御能力は相反するものなので、戦況によってこのバランスをうまく取る必要がある。F-22に乗り込むと、この装備はオートになっているが、より有効に使うためには手動でEMCONのバランスを取ることが重要だ。設定を手動で変更するには、Eキーを押す。メニューが表示されるので、続けて数字を押せば、そのEMCONレベルに設定できる。6キーを押すと、オートに戻すことができる。

EMCONの具体的な活用例を紹介しよう。まずは敵機を遠距離で発見し、こちらがまだ敵に見つかっていないような状況の場合だ。この場合、EMCON1に設定し、ステルス性を最も高めて敵機に接近する。敵機が射程距離に入ったら、EMCON3に設定して中距離ミサイルを一斉発射し（EMCONレベルが3以上でないと中距離ミサイルは発射できない）、すぐに EMCON1に設定して離脱といった戦術が考えられる。

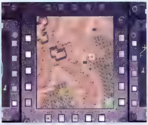
EMCONレベルを的確に使いこなすことが、安全にミッションをクリアするかぎとなる。ぜひ手動で積極的に使っていくようにしよう。



JTIDSとは？

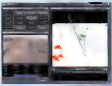
JTIDS(統合戦術情報分配システム)とは、その装備を持った航空機すべての位置、レーダーで見た情報、センサーの情報などをネットワークで結び、再配信するシステム。これらの情報が、機体に装備されているディスプレイに地図として表示される。

コックピットの下には三つの大きなMFD(マルチファンクショナルディスプレイ)があるが、マップ表示すると友軍機、敵機、地上車両、施設、艦船がすべて色分けされて表示される。表示されている対象をそれぞれマウスでクリックすると、さらに詳細な情報が表示される（航空機なら機体名称や速度、飛行高度など）。



もっとも、このJTIDSですべての情報が見えているわけではない。JTIDS網に引っ掛かっていない敵がいる可能性もある。油断は禁物だ。

AWACSやJ-STARS(統合地上監視用レーダーシステム)は、JTIDSに欠かせない存在だ。AWACSやJ-STARSは、ジャンボジェット機に強力なレーダーを装備したもので、そのレーダーで戦況全体を把握し、戦場のすべての航空機を指揮する役目を持っている。ときおり無線で迎撃要請や敵の位置などを知らせてくれる。このとき、Y／Nキーで返答することもできるし、無線からAWACSコマンドを選ぶことで直接コンタクトを取ることもできる。



Information

開発元	Digital Image Design社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポートセンター 03-3343-8900
価格	1万800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上 (32MB以上推奨)
ビデオ	800×600ドット、16ビット表示 (AGP対応3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	70MB以上(205MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	2倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	Sound Blaster 16対応、もしくはWindows 互換サウンドカード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
対応API	Glide、Direct3D
発売時期	11月27日

ビギナーズガイド初回5000本限定同梱

©1998 Infogrames United Kingdom Limited. Ocean is a registered trademark of Infogrames United Kingdom Limited http://www.ocean.co.uk
©1998 Digital Image Design Limited. Designed and developed by Digital Image Design Limited. All rights reserved.

独自の要素がキモになる戦闘手順ガイド

「F-22 トータル・エア・ウォー」(以下、TAW)では、EMCONやシュートリストといった独自の要素があるため、空中戦闘の手順はほかのフライトシミュレーター(以下、FS)と異なる部分がある。最低限必要な手順を簡単に紹介しよう。

センサー表示とターゲッティング

索敵に必要なレーダーだが、TAWではレーダーを直接操作することはできない。これは、レーダーに直接関係する操作が完全に自動化されているためだ。ここがほかのFSと決定的に違うところである。

敵機の情報は、レーダー、JTIDS、IRST(赤外線探知)センサーなどからのすべての情報が統合されて、防御MFD、状況MFD、攻撃MFDに表示される。レーダーは直接操作できないが、EMCONを可変させることによって索敵レベルを上下させることができる。

なお、PageUp／PegeDownキーによってセンサー情報の表示範囲を手動で切り替えることができるので、うまく活用したい。EMCONが自動的になっていると、この範囲がEMCONに合わせて自動的に切り替わる。攻撃する兵器はEnterキー(対地兵器はBackspaceキー)で選択できる。

HUD、MFDに表示されるシンボルの一覧。

HUD	MFD	
		シュートリストに入っていない目標
		シュートリストに追加された目標
		ロックオンしている目標
		発射された武装が追尾している目標

敵機をロックオンするには、あらかじめその敵機をシュートリストに入れる必要がある。Tキーを押すと、機首の向いている方向にいる複数の敵機が、まとめて自動的にシュートリストへ追加される。このとき、コンピューターが攻撃優先順位を計算してシュートリストに入れる機と入れない機を振り分ける。

ここで初めて敵機をロックオンすることができる。C／Xキーで、ロックオンする対象をリスト順／逆順に選択しよう。射程に入ったらSpaceキーで発射だ。

実際に操作してみると、シュートリストに目的の敵機を素早く確実に入れられるかで戦闘に大きく影響が出てくるのが分かる。自動でのシュートリストの登録ではうまくいかない局面もあるだろう。

シュートリストの登録は手動でもできるようになっている。Zキーで任意の敵機をパッドロックして、Sキーでその選択した機体を登録することができる。ちなみにシュートリストはUキーでクリアすることができる。

シュートリスト操作表

キー	アクション
T	選択兵器のシュートリスト作成
S	現在のパッドロック目標物を、自分のシュートリストに追加する
M	現在のパッドロック目標物を、僚機のシュートリストに追加する
U	シュートリストをクリア
C	シュートリスト内の攻撃目標をロックオン(正順)
X	シュートリスト内の攻撃目標をロックオン(逆順)
Z	パッドロック対象の個体ごとの切り替え
Shift+C	武器発射後、攻撃目標を自動変更する／しない

機内に格納されているミサイルは、2度トリガーを引かなければならない　1度目でウエポンベイが開き、2度目で発射される

対空ミサイルの防御

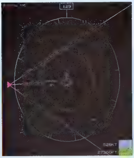
対空ミサイルに対抗するには、EMCONレベルを5にすると良い。こうすることで、自動でそのミサイルに対応したチャフ、フレアを散布したり、ECM(ジャミング)によって敵のレーダーをかく乱するといった防御装置が最大の効果を発揮するようになる。

ゲームレベルがEasyなら、EMCON5でちょっとした回避機動をとれば、すぐ警告がおさまりミサイルのロックが解除されるだろう。

レベルがNormalの場合は、それでも被弾する可能性が高い。ミサイルの方向を防御MFDやF3キー(撃たれたミサイルをパッドロックできる)で確認して、ミサイルの進路に対して垂直になるように機首を向け、その上で速度を高く保てば回避しやすい。速度を高く保つほどミサイルを振り切りやすくなる。

レーダー誘導ミサイルならこれで良いが、赤外線誘導ミサイルの場合は推力を上げ過ぎないようにしよう。推力が高いほど、F-22の排気やエンジンの熱がミサイルに捕捉されやすくなる。

特にHardレベルでは、このあたりの回避がシビアになってくる。急降下などを取り入れて、できるだけエンジンを使わないで回避できる速度を保つこと。また、至近距離で発射された場合は、機動でうまく回避しなければならない。とにかくHardレベルでは高度なテクニックが要求されるのである。



防御MFD(左側のディスプレイ)をよく見て、ミサイル(黄色い点)が常に進路に対して真横に見えるようにしよう。その上で速度は速く保ち、EMCONは5にしておく

シリアスな近未来が舞台 F-22の先進的な装備を駆使せよ

TAWは、F-22を操縦できるFSである。F-22は、従来の戦闘機にはない先進的な装備(ステルス技術)を備えている。レーダーに捕まりにくくなる形状と電波を吸収する外装を持つことで、敵からの探知を極力避けて隠密行動がとれるようになっているのだ。

TAWの舞台は中東の国々で、F-22がアメリカ国内のみならず、各国へ輸出され始める21世紀初頭の緊張感みなぎる近未来が想定されている。主力であるF-22はもちろん、AWACS(空中警戒管制機)の運用も重視し、それらがかみ合った現代戦のシステムを忠実にシミュレートしている。

ダイナミックキャンペーンの魅力とミッション遂行手順を徹底解説

TAWで新しく追加されたキャンペーンモードは、先代「EF2000」のものをさらに発展させた、魅力溢れるものになっている。ここではその魅力と、キャンペーンでの各ミッションの遂行手順を解説していこう。

従来のFSとは一線を画すダイナミックキャンペーンとは

TAWのキャンペーンモードは何がすごいのか？ それは、ほかのFSと大きく異なるダイナミックキャンペーンを採用していることだ。ほかのFSの多くは、あらかじめ用意されたシナリオをプレイするだけのものが多い。中には、ミッションの遂行状態などでシナリオが分岐したりするものもあるが、それでも基本的には用意されたシナリオをプレイするだけである。

FSで同じシチュエーションを何度もプレイすると、敵や味方の位置などを覚えてしまうために、新鮮味が失われてくる。攻略パターンもおのずと決まってしまうのだ。

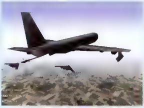
ダイナミックキャンペーンは、これらとはまったく違った手法を用意している。指令機関にAIを持たせ、そこから無数の各ユニット（航空機、艦船、地上車両、ミサイルサイトなど）に作戦を指示している。各ユニットは、その与えられた任務を実際に遂行するのだ。

このシステムは、敵、味方、中立国すべてに適用され、マップ上で複数の勢力がAIによって戦われることになる。プレイヤーは無数のAI同士が戦闘している中へ、1パイロットとして参加するという仕組みだ。

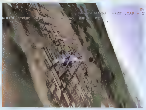
ダイナミックキャンペーンが面白いのは、戦果が常に後々の戦況に反映される点だ。例えば、敵の勢力のある軍事基地を壊滅させると、そこはしばらく使用不能になってしまう。

それぞれのユニットは任務を持っているため、プレイヤーが爆撃任務で出撃すると、僚機以外にも護衛の機体が付いてくることもある。周囲を見渡すと、敵味方それぞれのユニットが、自分の任務を全うすべく行動しているのがよく分かる。

このような仕組みのダイナミックキャンペーンでは、まったく同じシナリオは生まれない。よって、飽きがくることもなく何度でも楽しめることができるはずだ。

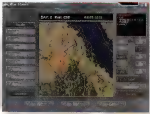


ミッションによっては、空中給油をこなさなければならない



ロシアの最新戦闘機SU-37。TAWではさほど脅威ではないが、数でF-22を圧倒する

ミッションへの参加方法



War Roomでのマップ画面。左のボタン群で、戦闘ログやダメージといった細かい情報が得られる

War Room

キャンペーンシナリオを一つ選択して[New]をクリックすると、そのシナリオを開始できる。次に出てくるWar Room画面では、リアルタイムで時間が流れている。マップ上に、無数の航空機が動いているのが見えるはずだ。

この画面では、現在の戦況などを把握することができる。実際にミッションに参加するときは、[Fly]を押そう。

Mission Selection

この画面でミッションを選択することができる。中にはDENIED（拒否）と書かれたものがあるが、これはプレイヤーのランクが低いために選択することができないミッションだ。それぞれの項目の下に黄色い飛行機のマークがあるが、これがプレイヤーの階級（[Pilot Log]を押せば確認できる）より多いと選べないようになっている。ミッションを好成績で終了させると、階級は上がっていくので今は我慢だ。

ミッション項目の内容

ミッションの難易度で言うと、CAP Interceptがいちばん簡単だ。最低限の任務が「指定されたポイントまで飛行して生還する」という条件なので、敵機を1機も撃墜できなくても任務は成功させることができる。

ミッションは、時間の経過とともに刻々と状況が変化する。プレイヤーのランクが低いうちは選べないものもある

ミッション項目の内容

CAP Intercept	指定された拠点をパトロールし、近づく敵機を迎撃する
～ Strike	爆撃任務
～ Escort	爆撃部隊・輸送機・給油機・AWACSなどを護衛する
～ Wild Weasel	爆撃部隊を護衛しつつ、対空・対地両面から支援する
AWACS Command	AWACS機に乗り込み、戦場全体の自軍を指揮する

ミッション遂行手順をマスターせよ

CAP Intercept

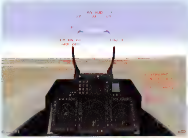
実際に、「CAP Intercept」でミッションに参加してみよう。マウスでクリックすると、任務の内容や離陸基地、得られる得点などが表示される。

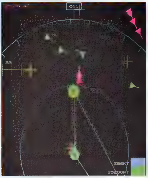
ここで重要なのが「必須任務」の項目だ。このミッションでは、「ウェイポイント3を通過」となっている。ウェイポイントとは、指定された航路のあるポイントのことを言う。ここで[MAP]ボタンを押すと、任務で飛行する航路が表示されるので参考にしよう。

準備ができたら任務開始だ。離陸後、航路に沿って進路を取ろう。操縦が面倒なら、Aキーを押せばオートパイロットで最適な航路を飛行してくれる。目的のウェイポイントに差し掛かると、自動的に次のウェイポイントが指示される。その際、Q／Wキーを押すことで、前後にウェイポイントを切り替えることも可能だ。

ウェイポイント3に差し掛かったら、その場をゆっくりと旋回して周囲を警戒しよう。EMCONは大きめに設定しておくと、不意に敵機が現れたときでも対応しやすい。

あとは、燃料切れにならない程度に捜索して、敵がいれば交戦。最後にウェイポイントをたどって、離陸した空港に着陸すれば任務完了だ。先にも説明したとおり、CAP Interceptでは指定されたウェイポイントを通過して生還しただけでも、任務は成功とみなされる。だが、敵機を多く撃墜したほうが得られるポイントも多くなり、昇進も早く近づくようになっている。


滑走路　態からスタートする。本　を　滑走路まで自走しなければならないか、Shift＋Sキ　てスキ　プこともできる


警戒地点のウェイポイント付近　敵機発見　無線で応援

ミッションの　行状況を知り　いときは、テ　キーの［（De　キーを押すことで表示できる

SEAD Escort

ランクがある程度上がったら、SEAD Escortなどもプレイしてみよう。Refuel Escortなどのミッションは、戦線後方での護衛なのでそれほど難しくはないが、SEAD Escortは爆撃部隊の護衛だ。敵勢力へ侵攻する爆撃機を護衛しながらの任務なので、敵機は多い上に、対空砲火の危険もある。必ずミッション開始前に、ブリーフィングや航路のマップをよく確認しておこう。

飛行中は常にMFDに気を配り、護衛対象の位置をチェックしておこう。敵に襲われないようにするには、EMCONは3程度で護衛対象より数十マイルほど先行して飛行するといい。

燃料にも注意しよう。前線では空中給油機のサポートを受けられないからだ。巡航でのエンジン出力は80％以下に抑え、燃費の良い状態で飛行するようにする。

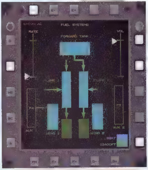
敵機を発見した場合、攻撃に出るかどうか微妙な局面もある。もしやり過ごしてくれそうなら、わざわざ戦闘する必要はないのだ。下手に戦闘に入ると、新たな敵機がスクランブルしてきて、戦闘がどんどん大きくなる可能性がある。ぎりぎりまで我慢して、もし敵機が戦闘態勢に入ったようなら、すぐに迎撃に移ろう。このときは、できるだけ戦闘空域を爆撃機の航路から離すことも重要だ。

爆撃機が爆撃に入る間は、あまり立ち入らないようにしよう。敵のSAM（地対空ミサイル）やAAA（対空砲火）に狙われる可能性がある。敵の空軍基地が近くにある場合は、スクランブル離陸してくる敵機に注意しよう。

帰還時の護衛も忘れてはならない。このときは、特に後方に注意する必要がある。

- 僚機
- 爆撃部隊（Strike）または護衛対象
- Wild Weasel
- Escort
- 敵機
- その他の自軍の航空機

MFDに表示される航空機は、次のように色分けされている　上四つは自分のミッションに関係する友軍機だ



快適なマルチプレイを楽しむための完全接続ガイド

TAWの売りはキャンペーンだけではない。ADFからTAWにバージョンアップして、ネットワーク対戦も大幅に強化された。KALIでのIPX接続なら、従来よりも格段にスムーズな対戦が楽しめるのだ。

迫力のあるTAWマルチプレイ 新たに協力プレイも可能になった

FSでの年末の対戦は、TAWが流行りそうだ。この原稿執筆時の段階で、すでにKALIのTAISENサーバーではTAWのチャンネルに多くの人が集まり、英語版TAWでの対戦が盛り上がっている。

ADF、TAWのネットワーク対戦での面白さは、とっつきやすさと迫力のある演出、ゲーム性などが高いレベルでまとまっている点にある。

とても安定した動きを見せる機体は、簡単に扱える操縦性を持っていて、FS初心者にも操作しやすい。演出も凝っていて、ダメージを受けると徐々に機体が壊れていって操縦性が悪くなっていく。また、敵機が至近距離にいると、音の方向でその位置が分かるようになっている。

得点などもきめ細かく調整されていて、ルールが分かりやすく遊びやすい。とにかく対戦していて楽しいのがTAWシリーズの特徴だ。

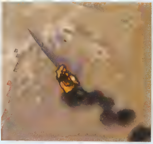
しかし、ハイレベルな演出やグラフィックを使う以上、遊ぶ側にも高いCPUパワーが要求される。その点が、前作ADFの場合では対戦普及の足枷になっていたのは事実だ。現在では、ADF発売から1年が経過し、かなり高速なCPUが普及している上、実際にKALIでプレイした限りでも、より快適な対戦が楽しめるようになっていた。

その上、TAWでは対戦だけではなく、AIを相手にした協力プレイも楽しめるようになった。多彩なゲームモードを備えてパワーアップしたTAWで、ぜひマルチプレイの世界へ羽ばたいてほしい。

低速ドッグファイトのショット、手前側のF-22が追いつめられつつある

絶好の射撃位置に付いた瞬間、機関砲の距離だ

被弾すると何が起こるか分からない。一瞬で爆発することもあれば、操縦系が徐々に失われつつ連続爆発しながら墜落していくことも



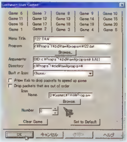
KALIで快適にマルチプレイ 設定方法を完全解説

TAWでの対戦は、KALIでのIPX接続を推奨する。TCP/IPでも遊べないことはないが、KALIで接続したほうがけた違いに快適に遊べるようになる。英語版開発元のDigital Image Design社が公式にアナウンスしているわけではないが、TAWをKALIでのマルチプレイで、快適に遊べるように最適化したと思われる。

英語版TAWの[README.TXT]には、KALIを使って対戦するための特殊な方法が記述されている。その方法を用いることで、KALIでのインターネット回線を経由した対戦では、TCP/IPよりもはるかにスムーズに楽しめるようになるのだ。

TAWも前作ADF同様、同じバージョンであれば日本語版、英語版の違いに関係なく対戦接続ができる。もちろんこのKALIの特殊な設定方法も適用するので、ぜひ設定しておこう。

設定方法はKALIから[Games]−[Configure Menu]を選択し、パラメータを次のように設定する。



この設定は、TAWをデフォルトのフォルダにインストールした場合の記述例だ。ほかのフォルダにインストールしているときは、それに見合うように書き換えてほしい

2行目のProgramは[F22.DAT]を指定する。通常だと、ここはゲームのプログラムである[F22.EXE]を指定するのだが、DATファイルを指定する点に注意しよう。

3行目のArgumentsでは、[DID=]の後にTAWのプログラムが置かれているフォルダを指定し、空白を一つ開けたあとにKALIと入れる。これが快適設定のためのポイントとなる。

4行目は、TAWのプログラムがあるフォルダのみを指定する。

以上の設定を入れることで、TCP/IP接続に比べて、はるかにスムーズな対戦が楽しめるようになる。あとはKALIの起動メニューからTAWを実行するだけだ。パラメータを間違っていると起動しない場合もある。

注意したいのは、上のようにロングファイルネームを使っている場合。「Program Files」は「Progra~1」といったように、MS-DOS表記(8文字表記)で記述しなければいけない。

F22 TOTAL AIR WAR

制空権はわれにあり マルチプレイの興奮に酔え

白熱必至のマルチプレイ 全九つのゲームモードを紹介

プレイヤー同士で対戦できるマルチプレイ。ゲームモードは九つから選ぶことができ、それぞれ使用できる装備やルールが異なっている。

TAWでは、破壊するターゲットごとに得点が違っている。地上攻撃ができるモードでは、それらの得点は高めに設定され、敵の基地に着陸すると大きな得点になる。逆に、操作ミスなどで地面に墜落してしまったときは得点が大きくマイナスされる。

チームごとの得点も用意されていて、対戦できるFSとしてはルールがかなり練り込まれている。得点で勝敗が明確になる勝負を競えるのが、TAWの対戦の魅力だ。

マルチプレイのゲームモード

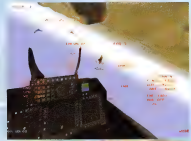
Canyon Chaos	機関砲で空中戦を楽しめる。空中からのスタート
Seaside Slaughter	機関砲、短距離ミサイルで空中戦を楽しめる。空中からのスタート
Mountain Madness	4チームに分かれての機関砲での空中戦。空中からのスタート
Forest Fight	機関砲での空中戦。全員が同じ滑走路から離陸する
River Battle	機関砲、短距離ミサイルでのチーム戦。チームごとに違う滑走路を使用
Battle For The Isle	フル装備でのチーム戦。全員が同じ滑走路から離陸する
Battle For Lahij	2チームでの対戦。基地同士の中間に位置するターゲットの爆撃を競う
Mountain Battle	2チームでの対戦。相手の基地を爆撃すると大きなポイントになる
Base Attack	4チームでの対戦。相手の基地を爆撃すると大きなポイントになる

KALIでポピュラーなマルチプレイスタイル

1 on 1 Battle

1対1でドッグファイトの実力を競うゲーム。多人数対戦が快適になった現在、あまりプレイされることはなくなったが、ルールが分かりやすいので慣れないうちはお世話になることも多いだろう。人数がそろわないときなども、このモードならプレイできる。普通はForest Fightなどのマップで同じ滑走路から離陸し、数マイル離れたら、お互いのチャットでの合図と共に戦闘を開始する。

また、空中からスタートするマップの場合は、乱戦を楽しむことができる。倒しても倒しても、次々と近距離にほかのプレイヤーが現れ、休む暇もないほどだ。TAWでは、対戦のマップに乱入することができるので、ときおりほかのプレイヤーも入ってくることがある。ここで1時間も飛んでいれば、かなりドッグファイト技術が身に付くことだろう。



1対1[illegible]していくことだろう

2 on 2 BD(Base Defence)

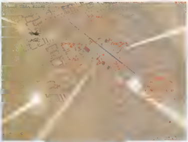
KALIのTAISENサーバーでいつも行われているのが、この2対2のゲームだ(回線状態が良い早朝などは、3対3の対戦ができることもある)。

主にMountain Battleが使われる。2対2で相手から自分の基地を防衛しつつ、相手の基地を爆撃するというこの対戦は、攻守の配分が重要となる。

戦略的には、空中戦で1機が敵2機を引きつけ、もう1機がそのすきに全速力で爆撃に向かうという方法がよく使われる。チームチャットをうまく使って、僚機と素早くコンタクトを取ることが重要だ。

また、この対戦で使われるマップは起伏があるので、低空を這うように飛行すると、レーダーに捕まりにくいという特徴がある。従って、爆撃に出るときは、低空飛行をマスターしておくとやりやすい。敵の基地に直接向かわず、遠回りで回り込みながら、侵入して不意打ちをかけるのだ。この場合、もう1機は自分の基地で防御に専念しよう。

なお、BDでは敵の基地に着陸すると、非常に大きな得点をもらえる。チャンスがあればぜひ挑戦してみてほしい。



[illegible]

[illegible]の防衛にも注意しなければならない

仲間との連携を生かして協力ミッションを遂行せよ

TAWのマルチプレイは対戦だけではない。AIを相手に、多人数で協力してミッションを遂行することもできる。対戦のスリルとは、また一味違った面白さをきっと味わうことができることだろう。

回線状態に応じてCo-opミッションを選択

協力プレイが楽しめるのは、Co-opミッションだ。Co-opミッションは10種類用意されており、どれもがミッションとしてよく作り込まれている。ただ、インターネットを使った場合は、快適に遊べないミッションもあるので注意しよう。特に、敵が10数機も同時に出て来るようなミッションでは、接続状態がおかしくなったり、ゲームの進行がコマ送りのようになったりするものがある。

Co-opミッションの内容

Scud Busters	ミサイルランチャーの破壊
Egyptian Strike	敵空軍司令部の破壊
Escort Allies	友軍機の護衛
Airfield Denial	敵軍飛行場の空爆
Rescue CAP	救助部隊の上空支援
Naval Strike	対艦攻撃
Air Force	SAM(地対空ミサイル)の制圧
Scramble!	スクランブル(緊急発進)
Morning Raid	空中哨戒と機甲部隊の攻撃
Strike San'a	SAMの制圧(空中給油あり)

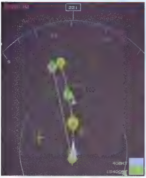
いちばんお勧めなのが、Airfield Denialミッションだ。爆撃地点までは、敵機がそれほど多く出て来ないので、少々回線状態が悪くても快適に遊ぶことができる。また、敵軍飛行場の空爆任務なので、滑走路施設や駐機している航空機などのターゲットがたくさんあり、爆撃をじゅうぶん楽しめることができるのも魅力だ。

ほかのミッションでも、回線状態が良ければ楽しめるものがあるので、早朝などにぜひ試してもらいたい。

プレイ[illegible]Airfield De[illegible]ミッション[illegible]度はHard[illegible]おくと[illegible]あって[illegible]良い

爆撃の快楽を共有できるAirfield Denialを攻略

ウェイポイント5か[illegible]空爆地[illegible]F-15[illegible]爆撃編隊は[illegible]先[illegible]



実際にAirfield Denialを攻略してみよう。滑走路に出たら、一緒に接続しているプレイヤーがきちんといるかどうかを、チャットで確認する。全員が確認できたら、離陸。ウェイポイント2に向かって飛行する。

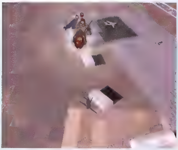
目標のウェイポイント5までは、敵機は出て来ない。編隊を組んだら、全員がオートパイロットに入れるといいだろう。目標まではかなりの飛行時間がかかるので、Shift+Tキーで時間の流れを早めると良い。これができるのは、ゲームサーバーのホストだけだ。従って、ホストが時間を早めるときには、周りの人に了解をもらってから操作したほうが良い。

ミッションでは、F-15が先行して敵軍の飛行場を爆撃する。その後、プレイヤーたちのF-22が4機で総攻撃をかけるという具合だ。ちょうど爆撃するころには、敵のMiG-29がスクランブル離陸して来ようとする。離陸した直後の、速度が遅いうちが狙い目だ。

爆撃の際には、低空に降り過ぎないように注意する。敵のSAMとAAAはとても強力なので、AGM-65で遠距離から全部破壊して、安全が確保できたら無誘導爆弾で爆撃するのが理想だ。もし失敗してSAMとAAAが残ってしまったなら、高々度からの急降下爆撃に切り替えよう。

敵軍[illegible]る

AG[illegible]



F-15のGBUレーザー誘導爆弾が敵のバンカーへ突き進む

F-22 TOTAL AIR WAR

Custom Combatでオリジナルの協力ミッションを作成

Custom Combatでは、63種類の航空機、31種類の地上車両、36種類の艦船すべてを自由に組み合わせたミッションが作成できる。シングルプレイでは最初のメニューに表示されるのでおなじみだが、TAWではマルチプレイでも協力ミッションとしてオンライン上で楽しむことができるのだ。

方法は、接続画面でゲームサーバーのホストがCustom Combatを選択すれば良い。ホストがこれを選択した瞬間から、クライアント側の画面には「サーバー待機中」と表示される。ホストがミッションの設定を終えるまでは、ずっとこの画面で待たされるが、慌てずに待機していよう。

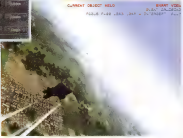
このモードでは、敵機の数やスキルを簡単に調整できたり、対地攻撃などもできるので、連携の練習には最適だ……と言いたいところなのだが、一つだけ致命的な問題がある。

それは、敵機がすべてホストを狙ってきて、クライアント側にはまったくお構いなしなのである。もちろん、ホストが撃墜されたときは、ようやく敵機もクライアント側に攻撃のやいばを向けるのだが、なんとも現実味のないミッションになってしまうのは事実だ。

しかし、Custom Combatがまったく使えないと言うわけでもない。ホストが逃げに徹して、仲間との連携をうまく取りつつ、クライアント側に撃墜させるといった練習には最適だ。また、撃墜された後は、僚機の動きを迫力のSmart View(いろいろな視点で映画のように戦闘を観賞できる)で見ることができる。僚機の動きを見て、勉強するのも悪くない。

Custo[illegible]Combatの作成画面。地形や時刻[illegible]ことができる

僚機の機動をSmart Viewで見るのも一興だ



どちらも捨て難いGlideとDirect3D

Glideはアンチエイリアシングが強力。機体の縁のジャギーは皆無だ

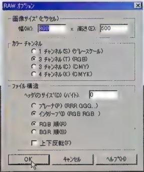
TAWでは、インストール時にGlideを使うかDirect3Dを使うかを選択することができる。特にGlideは、アンチエイリアス(表示されるオブジェクトの輪郭のドットを目立たなくする)をオプションによって設定することができ、表現力の高い表示が可能だ。

一方、Direct3Dは雲の表現が優れている。Glideで表現される雲は薄くかすみがかかった程度だが、Direct3Dでは雲に入るとほとんど視界が真っ白になり、Glideとはまた違った臨場感を味わうことができる。Voodooファミリーチップを搭載したカードを持っている方は、当然のようにGlideを選んでしまうだろうが、ぜひ一度はDirect3Dも試してもらいたい。Direct3Dは使用するビデオカードによって表現力に違いが出るので、もし、Voodooカードとほかの2D／3Dカードを兼用している方は、GlideとDirect3Dの両方を試してみるのもいいだろう。

スクリーンショットの撮影方法

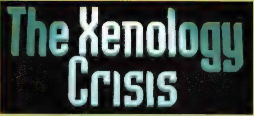
前作ADF同様にTAWでも、Glideを使用する場合はShift+F12キーを押すことによって、スクリーンショットを撮ることができる。撮影したスクリーンショットは、TAWのインストールフォルダ下のPROGRAMフォルダに、拡張子がRAWのファイルとして保存される。このファイルを開くことができるアプリケーションでスクリーンショットを見ることができる。

RAWファイルには画像のフォーマット情報が入っていないので、いずれのアプリケーションで開くときにもパラメータを聞かれることだろう。参考までにPaint Shop Pro(日本語版)でのパラメータを紹介しよう。ほかのアプリケーションソフトでもこのパラメータを入力すれば開くことができるはずだ。



Paint Shop Proでの設定例。画像サイズはゲームで選択した解像度に合わせること

THE XENOLOGY CRISIS



タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回も、2本のゲームを紹介する。1本目は、TXC STAFF制作の「THE XENOLOGY CRISIS」。SF的な世界観を持った異色のRPGだ。システムは未完成だが、今後のバージョンアップに期待できそうだ。　文／杉山淳一

ひっそりとしたBGMに包まれた異世界　どんなドラマが始まるのだろう

個性的なキャラクターを自分の好みに設定できる

「THE XENOLOGY CRISIS」(以下、TXC)は、フィールドタイプのRPGだ。10月現在のバージョンは0.82。この数字が示すように、未完成の部分が多いβ版である。しかし、この時期から参加するということは、創世期の目撃者になることでもある。

約5MBのクライアントソフトをホームページ(http://www.softvoid.com/xenology/dload.htm)からダウンロードしてインストール・実行すると、自動的にサーバーにアクセスする。オープニングタイトルが表示され、MIDI演奏によるドラマチックなBGMが鳴り出す。

ロードが終わると、キャラクターメイキングのウインドウが現れる。ここではハンドルネームのほかに、性別と人種、髪の毛や肌の色、トップウェア、ボトムウェアのカラーを、それぞれ11色から選択できる。ここでの組み合わせは5万8,564通りにもなり、外見から自分の個性を主張できる。

チャットのBroadcastモードで仲間を見つけよう

キャラクターメイキングが終われば、いよいよ冒険の始まりだ。しかし、いきなり街のメインストリートに放り出されてしまい、何をしたら良いのか分からない。また、β版のためかノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)は何も言わない。とりあえず建物に入り、階段で地下に下りると、いきなり怪物が現れて殺されてしまった。復活した場所は病院で、看護婦さんに話し掛けたら体力を回復することができた。NPCの中では、この看護婦さんと、ショップの店員だけが言葉を話せるようになっているようだ。

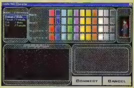
再び街を歩いていると、チャットウインドウにメッセージが出ている。チャットは画面に表示されるキャラクターへの直接会話と、マップ上のすべてのキャラクターにメッセージを伝えることができるBroadcastモード、特定の人だけに伝える秘話モードの三つがある。早速Broadcastモードで、マップ上にいるであろうほかのプレイヤーに対して呼びかけると、「Kavefish」と名乗るプレイヤーが病院に迎えに来てくれた。

座布団に座って話していたら彼も初心者のようで、共に街を探索してみる。しかし、先程の地下室の入り口で「ここを下りたら、すごい化け物が居てやられた」と説明すると、「じゃ、ちょっと入ってみる」と言い残して下りていったまま、Kaveは帰って来なかった。しばらくすると、チャットウインドウに「フラッシュニュース。Kavefishの遺体が下水道で発見された」と表示された。だから「Danger!」だって止めたのに。さらばだKave。

死んでも復活できるけれど、装備していた武器やアイテムは失ってしまう。冒険を続けるには、武器を買うお金が必要だ。お金を稼ぐには街を出て、フィールド上に落ちている宝石を拾い、ショップで換金する。このフィールドには敵がうじゃうじゃしているので、とにかく逃げて、拾って、貯金しよう。

まだこのゲームの目的は明らかになっていないが、開発者たちは、今後希少アイテムやクエストを増やしていくそうだ。今後のブラッシュアップに期待しよう。

地下にはモンスターが多いので、まずはしっかり武装しよう。terranの街の南にある海岸を右に行くと、たくさん宝石が転がっている場所があるぞ



キャラクターメイキング画面。外見は違っても、ステータスに差は生じない

無一文で退院すると、病院のそばに佇むShadow氏を発見。彼はTXCの開発スタッフで、いつもBroadcastでゲームのアドバイスを放送しているのだ

Information

OS:	Windows 95
CPU:	Pentium
メモリー:	20MB以上
ビデオ:	800×600ドット
HD容量:	10MB以上

ハマリ度ランキング
銅メダル

キャラクターデザインやBGMが、シナリオと連動すれば面白くなるだろう。タイムラグは少ないが、残念ながら操作性はいまいち。移動はキーボード操作よりもマウス操作のほうが楽だけど、クリックし過ぎて指がつりそうになる。

WARHEADS

2本目に紹介するのは、Totalplay Software社制作の「WARHEADS」。順番にミサイルを撃ち合って戦う、シミュレーションバトルゲームだ。豊富な種類のミサイルは、それぞれ多彩な攻撃効果を発揮する。個性溢れる、それぞれのミサイル攻撃を駆使した対戦は、結構奥が深い。

勝利のかぎは「引力」にあり 50種類のミサイルで相手を狙い撃て

ミサイルで宇宙戦争 4、5人での対戦が快適

その昔、Apple Ⅱ やMac用に大砲でお互いを撃ち合うゲームがあった。がけの上と下に1台ずつ砲台があり、2人でそれぞれの発射角度と火薬の量を操作しながら、撃ち合うというものだった。「WARHEADS」は、その宇宙戦争版とも言えるゲームだ。

プレイするまでの手順は、ほかのTEN対応ゲームとまったく同じ。TENのクライアントソフトを、ホームページ(http://www.ten.net/)からダウンロードしてインストールし、無料アカウントを登録する。次にWARHEADSのホームページ(http://www.ten.net/games/warheads/welcome.html)からファイルをダウンロードしてインストールすれば、TENのチャットルームからゲームが起動できる。

砲台ゲームは2人対戦だったが、このWARHEADSでは最高10人で対戦できる。しかし、6人以上のゲームではサーバーの負荷が大きいようで、3ターン目が来る前にゲームがフリーズすることが多い。チャットで何人かのプレイヤーと話したが、4、5人での対戦がちょうどいいそうだ。

仲間がそろってゲームをスタートすると、まずは各自の防御システムを設定する。防御システムは、ダメージを軽減するシールドなど5種類がある。設定できるタイミングはこの時だけなので、慎重に決めよう。

この後は、順番に1回ずつミサイルを撃ち、ライバルを壊しまくればいい。50種類あるミサイルは、威力も違えば価格も違う。プレイヤーは、それぞれが同じ金額のクレジットを持っていて、威力の大きいミサイルばかり使っていると、後にクレジット不足でミサイルを撃てなくなってしまう。持久戦になると思ったら、安いミサイルを使い、短期決戦を目指すなら高額なミサイルで勝負しよう。もっとも、対戦ではほとんどのプレイヤーが派手なドンパチを好むようで、ルール設定での所持金はたいてい最大限度の9900になっている。

ミサイルの仕組みと使い方をマスターせよ

ミサイルには、単純な爆弾のほかにも連射できるものや、ビリヤードの玉のように何回かバウンドするものなどがあり、見ていて飽きない。もちろん誤射すれば丸損なので、1発目は安いミサイルで射程を測り、発射角度とスピードを決めたらでっかい「本番ミサイル」をぶちこむのが戦いの基本だ。

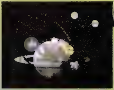
ミサイルの命中率は、とても重要だ。上級者と対等に渡り合うためには、試射の必要が無くなるように、ミサイルをうまく命中させる撃ち方をマスターしなければならない。彼らは、いきなり強力で高価なミサイルを撃ち込んで、相手にヒットさせるという先手必勝パターンで来る。この戦法への対策としては、防御システムにシールドを設定するか、唯一自機の移動に使えるミサイル「KICK OFF」を使って、被弾しにくい場所に移動するのが有効だ。

もう一つ重要なのは、ミサイルが惑星の引力の影響を受けやすいこと。マップ上に描かれている惑星は、大きさに比例した引力を持っていて、ミサイルのコースに影響を与えるのだ。

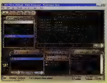
この引力の性質を逆手に使えば、惑星の裏側の敵へ向けて、ミサイルを回り込ませるというウルトラC的な攻撃も可能になる。また、ミサイルは惑星自体も破壊する威力を持っているので、近くにある惑星に穴を掘って、そこに隠れるという芸当もできる。

ゲームスコアはポイント制で、勝利条件はもちろんランキングでトップになること。スコアは、ライバルを倒したときと、画面上に配置されたポイントメダルをゲットしたときに加算される。

単純なシステムながら、武器をカスタマイズする機能も付いていて、初心者から上級者までが一緒に遊べるバランスの良い作品だ。



出力を低めに設定して引力を利用すれば、惑星沿いにミサイルを飛ばすことが可能だ



日本時間のテレホーダイタイムに、ロビーにいるプレーヤーは10人ほど。ジョインしやすいタイミングである

画面左下に出ているパネルが操作系のすべてである。左から順に全体マップ、武器の選択、移動操作とミサイル発射ボタン、そして角度と出力設定だ

ハマリ度ランキング
銀メダル

だれでもすぐにルールが覚えられ、直感だけで遊べる手軽さは良い。ただ、サーバーが不安定なのが惜しい。のんびりとチャットを楽しみながら、10人でのマルチプレイを、安定した状態で遊べる日が楽しみだ。

Information

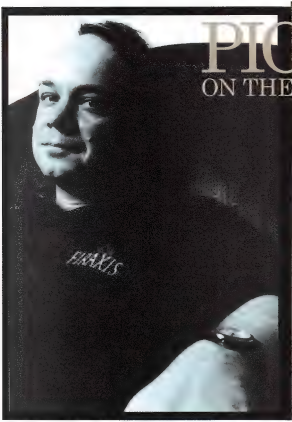
OS:	Windows 95
CPU:	Pentium 90MHz以上
メモリー:	16MB以上
ビデオ:	PCI対応SVGAビデオカード
サウンド:	DirectX対応サウンドカード
モデム:	14.4kbps以上

Sid Meier

PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

The Sim-God reveals his stories and secrets of how to make people play all night.



1982年にMicroprose社を設立し、その後、世界中で100万本という当時空前のセールスを記録した「F-15 STRIKE EAGLE」を発表。以後、秀逸なコンバットフライトシミュレーターや戦略シミュレーションゲームを次々と制作し、名声を手にする。「SILENT SERVICE」「PIRATES!」「GUNSHIP」「RAILROAD TYCOON」など、広いジャンルに渡る第一人者としても名高い。1996年にFiraxis Games社を設立し、翌年「GETTYSBURG!」を手掛ける。現在は同社理事兼開発部ディレクターとして、「ALPHA CENTAURI」の制作補助をしている。

考えてプレイする「戦略シミュレーション」を生み出した巨匠
Sid Meier

まだ戦略ゲームにリアルタイムやターンベースといった区分がなかったころ、何もない荒野から文明を築いていく「CIVILIZATION」というソフトが発売された。このゲームに熱中して、毎晩徹夜に追い込まれたファンやメディアは、このソフトのことを親しみを込めてゴッドゲームとかシンクゲーム（考えるゲーム）と呼んだ。

CIVILIZATIONの制作者であるSid Meier（シド・マイアー）は、ジャンルが何であれ、常にプレイヤーに考えることを要求するソフトを作り続けてきた。コンバットフライトシミュレーションの父でもある彼のゲーム哲学を、このインタビューから読み取ってほしい。

子供のころからの思いをゲーム化したGETTYSBURG!

Play Online（以下、**PO**）　マイアーさんの仕事を端的に示す言葉というのが見つからないのですが、本当にいろんなジャンルでご活躍されていますね。

Sid Meier（以下、**SM**）　他人のことはあまり考えず、「自分が遊んで面白いゲーム」の制作に専念してきた結果なのかも知れませんね。

PO　現在は何をされているんでしょうか。

SM　ブライアン（Brian Raynolds、現Firaxis Games社社長）が中心となって制作している「ALPHA CENTAURI」の制作を手助けしています。

PO　具体的な作業は？

SM　そうですね、ゲームって最初の10分から15分間の立ち上がりが重要だと思うんですよ。特に、あの手のゲームは、最初にどれだけプレイヤーを引き込むかに掛かってきますから、その辺りをテストしています。

PO　いちばん新しい作品にあたる「GETTYSBURG!」から今回のインタビューを始めますが、このソフトはどういう経緯で制作することになったのでしょうか。

SM　たいしたことではないんですが、子供のころから歴史に非常に興味があり、父親にもらった市民戦争の本の挿し絵をルーペを使って眺めてました（と本棚から、テープで補強された古く分厚い本を取り出す）。

PO　GETTYSBURG!についてマイアーさんは、よくそのころの経験についてお話しされますが、市民戦争というテーマはずっと温めていたものな

Sid Meier

んですか。それならなぜ今まで作ってこなかったんでしょうか。

SM　確かに、市民戦争を題材にしたソフトは昔から作ってみたいと思っていましたが、この挿し絵のような状況を作り出すのに技術がまだ追いついていませんでした。この挿し絵のような合戦の雰囲気、広い戦場のいろんな場所で個々の人間が戦う様子を再現したいと、ずっと思っていたんですよ。

PO　（挿し絵を見ながら）ほんと、GETTYSBURG!そのままですね。このゲームをプレイしたときに、敵の動きを見て、「さすが、マイアー作品だな」って感じました。思考ルーチンのよさが光ってましたね。

SM　でもあれ、本当は偶然だったんですよ。

PO　えっ？ 今褒めたところなのに……。

SM　（笑）プログラムして、アートと合わせて最初に動かしてみたら、ビックリするくらいうまくいったんですよ。押したり引いたり右からう回してきたり……。Firaxis Game社を設立して8ヵ月くらいでリリースしたじゃないですか。急いで作りましたし、その割にはよくできてびっくりしてたんです。

“ワイルド”とあだ名された元空軍パイロットとの出会い

PO　マイアーさんはMicroprose社を創業した1人でもありますね。

SM　大学を卒業して、システムアナリストとして企業に勤めていたころ、営業部門にいつも自分がパイロットだったころの自慢話をしているやつがいたんです。ある日そいつに、「戦闘機好きなんだってね。おれも好きでさ。コンピューターでゲームも作ったんだよ」、なんて軽く話し掛けたら、ぶっきらぼうに「そりゃいいね。会社作ろうか」って返答してきて、あぜんとしちゃったんですよ。

PO　ビル“ワイルド”スティーリー（Bill Stealey、現Interactive Magic社社長）さんのことですね。それでMicroprose社を設立したんですか？

SM　うーん、まだほとんど名前だけだったけどね。以後、しばらくは本職と掛け持ちしながらのサイドビジネスに過ぎませんでした。

PO　スティーリーさんとの関係はどうでしたか。

SM　いいコンビだったと思いますよ。僕はゲーム制作が好きだったし、彼は金もうけに興味があったからね。ラスベガスかどっかのゲームセンターに2人で入って、「RED BARON」っていうアーケードゲームで遊んだんですが、いつも空軍時代の話をしてたやつだったから、その時も敵機をいくつか打ち落としていい気になってたんだよね。で、僕の番が来てプレイしはじめると、彼よりもっと撃ち落とせたんです。

PO　彼の反応はどうでした？

SM　「おれ、元エースパイロットだぜ。何でだよ」って不思議がってたんで、「横で見てたらこのゲームの穴が見えたよ。要はドッグファイトで絶対に後ろに回られたらいけないんだよ」って教えてやりました。彼は納得して、そのころからコンピューターゲームにも一目置くようになりました。そして、本格的なスタートを切ったのです。

コンバットフライトシミュレーターで飛躍した1980年代

PO　1984年に制作された「SOLO FLIGHT」が第1作となるんでしょうか。

SM　実際のところ、ちゃんと売れたゲーム第1号って言ったほうがいいかな。

PO　以後、非常に精力的に活動されて「フライトシミュレーターの父」と呼ばれることもありますね。

SM　1986年に「F-15 STRIKE EAGLE」を制作したからですね。現在のものとは比較にならないですが、F-15のコクピットを正確に模倣したり、ターゲットに照準を合わせる行為など、今あるミッション形式のコンバットフライトシミュレーターの起源のようなゲームでした。

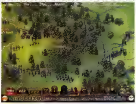
PO　それ以外でも「SILENT SERVICE」は潜水艦シム、「GUNSHIP」はヘリコプターシミュレーターの先駆け的な存在ですよね。

SM　GUNSHIPは特に思い出深い作品ですね。ポリゴンを使用したゲームで、アンディ・ホリス（Andy Hollis、現Jane's Combat Simulations社社長）とPC／AT互換機でいかにフレームレートを4.77にまで上げるか、なんてことを1日中話してました（笑）。

PO　技術という観点で見ると、GUNSHIPの前の「F-19 STEALTH FIGHTER」もそうですね。特に、カメラの使い方が好評だったんじゃないですか。

SM　あのころ制作したトラッキングカメラは、今でも誇りに感じてます。それまでは現代戦闘機のシミュレーターなんて、遠くの点にロックオンして撃墜するだけだったのですが、それでは遊んでいても面白くなかったので、相手の様子が見えるようにスクリーンの端にレーダーのようなカメラを付けたんです。その後、せっかくここまでやったんだからってことで、カメラ視点を複数用意して、後ろからとか自分と敵機が同じスクリーンで見えるくらい離れた位置のものや、ミサイルといっしょに飛んでいく視点も開発したんです。もともとゲームプレイが面白ければいいって、考えてしたことだけど、今ではこのジャンルのスタンダードになっちゃいましたね。

Sid Meier's GETTYSBURG!

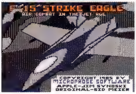


アメリカの南北戦争を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーション。GETTYSBURG!とは南北戦争の激戦地となったペンシルバニア州の地名のことで、リンカーンが「人民の、人民による、人民のための政治」と演説した場所として知られている

SOLO FLIGHT

1984年にリリースされたプロペラ機のフライトシミュレーター

F15 STRIKE EAGLE

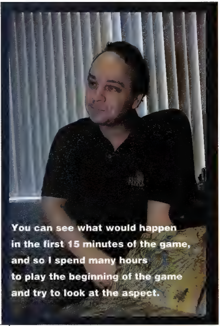


F-15E戦闘爆撃機をモデルにしたフライトシミュレーターのヒット作。国内では、PC-9801シリーズに移植され、システムソフトからリリースされた

シド・マイアーのゲーモグラフィ

年	タイトル名
1984年	SOLO FLIGHT（以下、Microprose制作）
1984年	HELLCAT
1984年	FLOYD OF THE JUNGLE
1985年	SILENT SERVICE
1985年	NATO DIVISION COMMANDER
1985年	CONFLICT IN VIETNAM
1985年	CONFLICT IN EUROPE
1985年	CRUSADE IN EUROPE
1985年	DECISION IN THE DESERT
1985年	F-15 STRIKE EAGLE
1986年	SILENT SERVICE Ⅱ
1987年	Sid Meier's PIRATES!
1987年	RED STORM RISING
1987年	F-19 STEALTH FIGHTER
1989年	GUNSHIP
1989年	F-15 STRIKE EAGLE Ⅱ
1990年	Sid Meier's RAILROAD TYCOON
1991年	Sid Meier's CIVILIZATION
1991年	Sid Meier's COVERT ACTION
1993年	CPU BACH
1994年	Sid Meier's COLONIZATION
1995年	Sid Meier's CIVNET
1995年	Sid Meier's CIVILIZATION Ⅱ
1997年	MAGIC: THE GATHERING
1997年	Sid Meier's GETTYSBURG!（以下、Firaxis Games制作）
1999年	Sid Meier's ALPHA CENTAURI（リリース予定）

Sid Meier



PO　ゲームは3Dグラフィックを採用していましたが。

SM　技術的にはあのころの頂点だったんじゃないかな。ステルス機を扱ったことで、隠れながら飛行するという面白いゲームになりましたし、低空飛行でターゲットに迫ったりと、現実的ではなかったのですが、何せあのころはステルス機がどんなものかだれも知らなかったころですから。

PO　えっ？ だれも知らなかったってマイアーさんも含めて？

SM　そうですよ。ゲームが発売されたころはまだ政府が公式に発表してなかったから（笑）。随分後になって「F-19はそんな低空で飛ばないよ」って指摘されましたが、後の祭りでした。

PO　知らないのに作っちゃったんですか（笑）。何か適当だなぁ。

PIRATES!は既製のゲームに対するマイアー流の答えだった

PO　「PIRATES!」はパソコン版のGOLDでしか遊んだことはないのですが、アドベンチャーかと思えばRPGのようでもありますし、剣で格闘するアクションもありますし、物資のリソースマネージメントや船での戦闘は戦略ゲームの要素も濃い。マイアーさんの作品の中でも異色のタイトルですね。

SM　当時はRPGやアドベンチャーゲームが盛んなころだったのですが、PIRATES!はそれらのジャンルを自分なりに解釈して、「自分が冒険物語の主人公になるならこうでなきゃいけない」って考えていった結果だと思います。

PO　あのゲームをどういうふうに思い立ったんでしょう？ なぜ、大航海時代をテーマにしたんですか？

SM　子供の心境に帰ってみたときに、いわゆる冒険活劇映画にぞっこんになった記憶ってあるじゃないですか。海賊になってみたいとか、だれしも一度は思ったことってあるでしょう。私自身がどんな冒険をしたいかを考えたときに、金銀財宝を探したり、生き別れになった妹と遠くの街で再開したり、という船乗りのテーマが最良だと思ったんです。

PO　ゲームを企画するときは、まずテーマを考えるんですか？

SM　そうですね。そういうパターンが多いかも知れません。

PO　PIRATES!は従来のアドベンチャーゲームと根本的に違う気もします。

SM　物を拾うとか、部屋を調べるといった行為がありませんからね。あのゲームはメニューゲームで、4択から答えを選んで進行していくというゲームプレイでした。

PO　Mac用ゲームタイトルの中では、史上最高の売り上げを記録していると聞きましたが。

SM　私の考えに賛同してくれたユーザーが多かったということでしょう。

ゲームの極意を集結させ止められないゲームとなったCIVILIZATION

PO　軍事もののゲームをあっさりやめて、その後は、「RAILROAD TYCOON」というゲームを制作されるわけですが、そのいきさつについてお聞かせ下さい。

SM　あれはヨーロッパに旅行に行った時に、現地で走る列車を見て思い付いたんです。その前年に「SIMCITY」が発売されたのですが、大人として心から楽しめたのに、非常に感銘を受けました。

PO　SIMCITYの影響があったんですか？

SM　そう言えますね。街づくりではなく、鉄道経営で経済の帝王になるというゲームですが、感覚的には非常に似ていると思います。

PO　以後登場する一連の作品とは違って、リアルタイムでのゲームプレイでしたが。

SM　別会社と競い合うというアイデアは、リリースの数週間前に思い付いたものなんです。株価や株主たちの顔色をうかがわなければいけないし、鉄道だけでなく駅周辺の町の形成など、忙しいゲームでしたね。

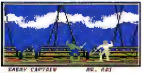
PO　「CIVILIZATION」もRAILROAD TYCOONの延長にあると考えていいですか？

SM　CIVILIZATIONのカードゲーム、SIMCITY、歴史戦略ゲームの「EMPIRE」、そしてRAILROAD TYCOONのアイデアがそれぞれ交じり合って生まれたと言っていいでしょう。

PO　この作品でゲームロック（あと1ターンだけプレイしようと考えるが、止めることができなくなってしまう1種の中毒現象）という言葉が生まれましたね。

SM　とにかくプレイヤーが熱中できるような仕掛けを工夫しましたからね。われわれがやろうとしたことは、七不思議の建立や文明の進化などを巧みに織り交ぜることで、プレイヤーに自分がどれくらい進歩したのかを見極めさせ、プレイを続けていく動機を与えることだったのです。

Sid Meier's PIRATES!



Mac版で大ヒットしたアドベンチャーRPG。カリブ海で遭遇した敵と剣を使って戦うなど、アクションゲームの要素も持っていた

Sid Meier

PO　このターンで今晩は寝ようと思っても、どんどんイベントが発生していくので、止められなくなったプレイヤーがほんと多かったようですね。

SM　CIVILIZATIONのせいで大学を留年したとか、会社でクビになったとか言われても困るけど、やっぱり他人の人生を狂わしちゃったのかなぁ。でも、そこまで考えすぎると僕のほうまで狂っちゃうから(笑)。

PO　冒頭でゲームは最初の10分が大切だというお話しをされましたが、CIVILIZATIONについても言えますか? ゲームは、何もない大地に降り立つ未開人からスタートしますよね。

SM　そうですね。CIVILIZATIONは、そのいい例かもしれません。どのテクノロジーを発明していくべきか、開拓の方向やスピード、ユニットの生産などに気を配らなければなりません。後になればなったで、目を配る部分が増えますし、外交、戦争、建設の競争など、プレイヤーが休めないくらい幅広く展開していくようにデザインしたのです。

PO　開発中にゲームプレイなどで大きく変更した点はあったのですか。

SM　開発当時はもっとSIMCITYよりのゲームだったんです。マップ上で見た目で分かるように文明が発達していく、というものでした。農耕地を設けて耕したりと、ゾーンで区切る方式だったのですが、見ている時間が長いのが気になったのです。それも初期のデザインで、一つの街がただ大きく膨れ上がっていくだけではなく、別の土地に移住、拡散していたほうが面白いと思い付き、その辺りからいい手応えを感じるようになりました。

スタイルではなく
ゲームとしての面白さを追求

PO　RAILROAD TYCOONはリアルタイムだったのに、なぜこのゲームではターンベースになったんですか。

SM　CIVILIZATIONも当初はリアルタイムで文明の成長を競い合うというものだったですが、ターンベースのほうが断然面白いという判断で変更したんです。何もすべてがリアルタイムじゃなくてもいいと思う。

PO　ネットワークゲームに対してかなり保守的な感じも見受けられるのですが、GETTYSBURG!のネットワークプレイは評価がいいですね。

SM　ゲームの素質にあっているからですよ。別にネットワークを否定してきたわけではないんです。

PO　「CIVILIZATION II」や「MAGIC：THE GATHERING」でも対戦モードを加える余地はあったんじゃないですか。

SM　難しいところですね。ゲームには多角的な面で良さがあると思うんだけど、CIVILIZATION IIではとにかくゲームバランスの良さ、それから思考ルーチンをどう仕上げるかが重要課題だったんです。MAGIC：THE GATHERINGに関して言えば、プロジェクトが暗礁に乗り上げていたころに途中参加したんですが、とにかく思考ルーチンがひどく、これも優先順位を決めて制作する決断をしたのです。

PO　ALPHA CENTAURIでは対戦モードが用意されていますね。

SM　ターンベース制はもともとネットワークゲームには向かないと思っていたのですが、ここに来て、いいアイデアが生まれたのです。ターンベースでもここまでできるという証明になるでしょう。

PO　ご自身のプロジェクトとしての今後のプランは?

SM　まだ言えないけど、今までにない随分と違ったものになると思うよ。

PO　ある雑誌でマイアーさんが、QUAKE II エンジンのライセンス供与を受けたという談話が掲載されていたのですが本当ですか?

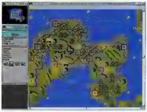
SM　QUAKE?(笑) 何それ、冗談じゃないの?

PO　あれ、ちゃんと本人のコメントとして、「ずっと昔から3DでCIVILIZATIONを作りたかった」と載ってましたよ(笑)。

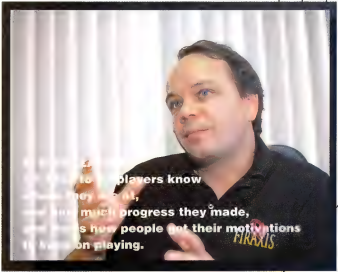
SM　CIVILIZATION 3Dか。悪いアイデアじゃないかもね。考えておきます(笑)。

インタビュー／奥谷海人、写真／Shinya Aizawa

Sid Meier's CIVILIZATION



紀元前4000年からゲームをスタートして西暦2020年までの間に、自分の国家を成長させ、他国と競争して生き残りを目指すという壮大なシミュレ -ションゲーム



10月に発売されるやいなや、多くのゲームファンが注目した「3D Blaster Banshee」だが、出荷当初は「QUAKEⅡ」や「UNREAL」の動作に不具合が出るなど、不安な面も持っていた。これらの不具合は、後日配布されたMiniGLドライバやパッチを当てることで解消されつつあるが、そのほかのゲームの動作についてはどうなのだろうか。16本のゲームを使って動作検証を行ってみたので参考にしてほしい。

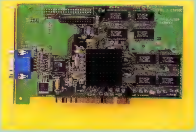
文／tak

Bansheeでゲームは正常に動くのか？ 3D Blaster Bansheeを使って徹底検証

低価格が魅力的だが QUAKEⅡやUNREALは完動するか？

店頭での流通量の多さから、Voodoo2搭載ボードのリファレンス的存在となっている「3D Blaster Voodoo2」。その仕掛け人であるクリエイティブメディアが、今度はVoodoo Banshee搭載ボード「3D Blaster Banshee」をいち早く市場に投入した。製品ラインナップは、PCI版とAGP版の2種類が用意されており、ビデオメモリーは共に16MB。PCI版はSDRAM、AGP版はSGRAMを搭載しており、今回評価したのは10nsのメモリーを搭載したPCI版だ。

製品は9月25日に発表され、10月上旬にはすでに店頭にその姿を現した。この展開の早さに驚いた人も少なくないだろう。ところが、展開が早すぎたせいか、不具合を訴えるユーザーの声をよく耳にする。中でも、「QUAKEⅡ」や「UNREAL」などの有名ゲームが動作しないといったものは、致命的という意味で印象に残っている。もっとも、これらの不具合は、QUAKEⅡ用のMiniGLドライバの配布やUNREALの最新パッチを当てることで解消されている。そこで、今回は12月号で紹介した三つのBansheeカード（GA-VDB16／AGP、WGP-FX16、Monster Fusion Z100）のベンチマーク結果との比較と共に、ゲームを動作させた際の安定性や互換性について検証してみたい。



3D Blaster Banshee PCI 16MB　価格は1万9,800円
問い合わせ先 03-3256-5577

SDRAMを搭載したPCI版ながら 他社製品に負けないパフォーマンス

ベンチマークの結果は、特に秀でているわけでもなく、SDRAMを使用したPCI版としては妥当なものだ。WGP-FX16がSGRAMを使用したPCI版であることを考えると、ほぼ予想どおりの結果が得られた。

テスト中最も気になったのが、動作の安定性に関する問題だ。「TUROK DINOSAUR HUNTER」ではGlideモード、Direct3Dモードが共に数分でハングアップしてしまった。また、ドライバの設定で「Higher Performance」

パフォーマンスを上げるための設定項目がいくつか用意されているが、ゲームを安定させるにはデフォルト状態が望ましい

動作検証の結果

ゲーム名	対応API	検証結果
QUAKEⅡ	OpenGL	○
UNREAL（Patch Ver.217β）	Direct3D、Glide	○
F1 RACING SIMULATION	Direct3D、Glide	○
MOTORHEAD	Direct3D、Glide	○
ULTIMA@TE RACE PRO	Direct3D、Glide	○
COLLIN MCRAE RALLY ※	Direct3D	○
FORSAKEN	Direct3D	○
GRAND TOURING ※	Direct3D	○
Microsoft Motocross Madness Trial ※	Direct3D	○
MOTO RACER 2 ※	Direct3D	○
N.I C.E.2 ※	Direct3D	○
THE CREED ※	Direct3D	○
VIPER RACING ※	Direct3D	○
インカミング	Direct3D	○
フィファ：ロード トゥ ワールドカップ98（日本語版）	DirectDraw	×
TUROK DINOSAUR HUNTER（日本語版）	Direct3D、Glide	×

注：※が付いたものはデモ版を使用

ベンチマークテストの結果

	3D Blaster Banshee	GA-VDB16/AGP	WGP-FX16	MonsterFusion Z100
FINAL REALITY (2D)	4.70	4.73	4.73	4.72
FINAL REALITY (3D)	4.46	4.48	4.46	4.45
FINAL REALITY (Overall)	4.57	4.35	4.29	4.33
WinBench 98 (DirectDraw／Animate Blt)	645	732	627	742
QUAKEⅡ (3Dfx OpenGL、640x480ドット)	計測不可	57.1	50.7	55.3
QUAKEⅡ (3Dfx OpenGL、800x600ドット)	計測不可	40.8	35.2	38.5
QUAKEⅡ (Default OpenGL、640x480ドット)	48.0（補足3）	64.2	56.1	61.5
QUAKEⅡ (Default OpenGL、800x600ドット)	33.2（補足3）	44.0	37.1	41.0
TUROK (Glide、640x480ドット)	95.4（補足4）	計測不可（補足5）	105.3	104.8
TUROK (Direct3D、640x480ドット)	63.5（補足4）	79.8	73.6	67.6
FOGCITY (OpenGL、補足6)	14.79	15.33	14.62	15.46

補足1：ベンチマークテストは、PentiumⅡ 450MHz、64MBのSDRAM、4GBのIDEハードディスクを搭載したマシンで行った
補足2：ドライバの設定はすべて「Factory Default」
補足3：QUAKEⅡはクリエイティブメディアのホームページにあるMiniGLドライバを使用（3Dfx OpenGLは未サポート）
補足4：TUROKはDirect3D、Glideともに結果が出て数分経過後にハングアップ
補足5：12月号での評価時に計測できなかったため（製品に付属するドライバでは正常に動作する）
補足6：FOGCITYは640×480ドット、サウンドOFF、HIGH DETAILで測定。3Dfx OpenGL Beta 2.1を使用

を選択すると、FOGCITYでもハングアップすることがわかった。さらに、いろいろと手持ちのゲームを試してみたところ、「フィファ：ロード トゥ ワールドカップ'98」で起動して数分後にフリーズしてしまう現象に遭遇した。

今回テストした中で「Factory Default」の設定で正常に動作しなかったのは、幸いにもここで挙げたTUROKとフィファ：ロード トゥ ワールドカップ98だけだ。ところが、パフォーマンスを上げようと設定を変更すると、途端にハングアップするソフトが多くなる。FOGCITYをはじめFORSAKENやFINAL REALITYでも同様のフリーズ現象が起きた。この不具合の原因はVoodoo2との互換性の問題ではなく、むしろ、評価に使用したドライバもしくはハードウェアそのものに起因しているようだ。つまり、今回評価に使用したカードを含む、一部の製品のみに潜む問題である可能性が高い。

この不安定動作の原因は、ソフトウェアとハードウェアのタイミングによるものと思われる。最も気になる点は、SDRAMが10nsであるということだ。100MHzのボードクロックに10nsのメモリーは、理論上マージンなしで動作することを意味する。コストを抑えるための選択なのだろうか。ちなみに、12月号で紹介した三つのBansheeカードは、いずれも8ns以下の高速メモリーを搭載していた。

QUAKE IIとUNREALというビッグタイトルがたまたま動作しなかっただけで、ほかのタイトルについては問題なく動作することを願いたい。事実、今回試したゲームでは、一般保護エラーや原因不明のエラーといった不具合は見られなかった。一部のゲームの動作がやや不安定ということを除けば、設定メニューが豊富で、ドライバのバージョンアップも迅速で、そして何よりも良心的な価格の3D Blaster Bansheeが、間違いなくBansheeカードNo.1の座に輝くだろう。

Glide Switcherを使えばBansheeとVoodoo2が併用できる

VoodooまたはVoodoo2搭載ボードを持っているユーザーが3D Blaster Bansheeを導入した場合に、両ボードを問題なく併用するためのツールとして「Glide Switcher」が用意されている。本来、GlideのドライバファイルはBanshee、Voodoo／Voodoo2ともに同一のファイル名で管理されるため、新しいドライバをインストールした際に古いドライバは上書きされ、最後にインストールしたものが残る。例えば、Direct3DはBansheeとVoodoo2で、GlideはVoodoo2で動作させたいという場合には、Bansheeのドライバをインストールした後でVoodoo2のドライバをインストールすればよい。また、途中で気が変わってBanshee上でGlideを動作させたい場合は、再度Bansheeのドライバをインストールするというわけだ。このように、ドライバを上書きすることで、BansheeとVoodoo／Voodoo2を使い分けることは可能だが、このファイルの置き換えを簡単にしかも即座に行ってくれる便利なツールがGlide Switcherだ。

Glide Switcherの入手先はhttp://www.soundblaster com/graphics/3db-banshee/

Glide Switcherはバッチファイルの形式で提供されており、使用する前に、次のような準備が必要だ。

①Bansheeのドライバをシステムにインストール
②Glide Switcherを実行し、2)を選択してBansheeのGlideドライバを退避する
③Voodoo2のドライバをシステムにインストール
④Glide Switcherを実行し、1)を選択してVoodoo2のGlideドライバを退避する

この状態でVoodoo2のGlideが有効になっていることが分かるだろうか。ここでGlide Switcherを実行し、4)を選択するとBansheeが有効になる。Voodoo2に戻すときは3)を選択すればよい。

使用時に注意したいのは、このバッチスクリプトが環境変数用として比較的多くのメモリーを使用するということだ。このメモリーを確保するには、バッチファイルのプロパティの「メモリ」タブにある「環境変数初期サイズ」を増やせばよい。筆者の環境では768以上に設定することで正常に動作した。

このように、実際の使用にはDOSやデバイスドライバに関する知識がある程度必要となる。自分で設定できる自信がないのであれば、今後リリースが予定されているGUI版のGlide Switcherの登場を待ったほうがよいだろう。

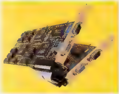
DirectX 6.0に対応したVoodoo2用ドライバが登場

3Dfx Interactive社は10月12日に、Voodoo2のさらなるパフォーマンス向上を目的とする新しいドライバの発表を行った。この新ドライバは、DirectX 6.0のマルチテクスチャリングやそのほかの新機能に最適化されており、特定の条件下では、従来のドライバに比べ50%もパフォーマンスが向上しているという。今回発表された新ドライバの特徴をまとめると次のようになる。

①DirectX 6.0に最適化されたフルスピード、シングルサイクルマルチテクスチャリングとフレキシブルVertexフォーマットを実装
②Direct3Dパフォーマンスの最適化により、SLIモード時に50%もの性能向上が得られる
③AMD K6-2の3DNow!をサポート
④H3Dステレオグラスをサポート

では、その実力はどの程度のものなのか。クリエイティブメディアの「3D Blaster Voodoo2 12MB」を用いて、この新ドライバ(v3.01 Release Candidate 1)と3D Blaster Voodoo2の最新ドライバ(10月9日付のRelease Candidate)を使ってパフォーマンス比較を行ってみた。ところが、その結果には思わず閉口してしまった。50%のアップどころか、いずれの項目においても、従来のドライバを若干ながら下回る結果となってしまったのだ。また、今回特に期待していたSLIモードによるパフォーマンスの向上効果という点でも、特に目立ったところはない。特性が従来のドライバとほとんど変わらないのだ。

今回のテストを振り返ってみて、新ドライバのベンチマーク結果が振るわなかった理由は、少なくとも二つ考えられる。一つは、新ドライバがまだ開発途中の段階であるということ。今回使用したドライバはRelease Candidate 1に過ぎず、今後の改良は十分期待できる。もう一つは、DirectX 6の新機能を効果的に使っているソフトが見あたらないということだ。今回のテストでは、ゲームやベンチマークソフトを数多く使って試してみたが、いずれにおいても注目に値する結果は得られなかった。残念ながら、11月に予定されている最終版ドライバのリリースを待つしかないようだ。


新ドライバの評価に使用した3D Blaster Voodoo2 12MB。実売価格は2万6000円程度だが、5000円のキャッシュバックキャンペーンを利用すれば、2万円弱で購入できる

ベンチマークテストの結果

	シングル		SLIモード	
	3D Blaster Voodoo2用ドライバ RC	v3.01 RC1 (DirectX 6.0対応)	3D Blaster Voodoo2用ドライバ RC	v3.01 RC1 (DirectX 6.0対応)
TUROK (Glide, 640×480ドット)	92.3	92.2	155.5	153.7
TUROK (Direct3D, 800×600ドット)	61.2	61.1	105.3	101.5
QUAKE II (3Dfx OpenGL, 640×480ドット)	86.9	86.9	100.0	99.6
QUAKE II (3Dfx OpenGL, 800×600ドット)	57.9	57.9	94.2	93.0
QUAKE II (3Dfx OpenGL, 1024×768ドット)	−	−	69.3	67.7

注：RC=Release Candidate
ドライバの入手先はhttp://www.3dfx.com/docs/v2_sli_drivers/v2_sli_drivers.html

X-ファイル　ザ・ムービー

人気TVシリーズ待望の映画化

ストーリー

発端となる事件はテキサス州北部にある小さな町で起こった。荒涼とした原野で遊んでいた少年たちのうち1人が洞くつに落ちてしまう。地表から数メートル下にあるその場所には、人骨が散乱しており、異様な雰囲気が漂っていた。突然、少年の足元から黒い液体がわき出し、生き物のような動きをしながら、少年の体内に侵入する。

残りの少年たちからの通報で駆け付けた消防団が洞くつに入り、少年を救出しようとするが、同じようになぞの黒い液体の餌食となってしまう。まもなく、政府のものと思われるトラックの一団が現場に到着し、あたかもこの事態を予期していたかのように、迅速に一帯を封鎖することになる。

事件から程なく、FBI捜査官のモルダーとスカリーは、テロリストの爆破予告に対処すべく、ダラス連邦ビル付近の調査をしていた。運良く、モルダーは爆破予告されたビルの向かいのビルで爆弾を発見するが、爆弾解体を担当した別の捜査官もろともビルは爆発し、半壊する。

爆破事件の責任を追及され、窮地に追い込まれるモルダーたちだが、爆破されたビルの犠牲者がテキサスで起きた事件の被害者たちで、爆破前にすでに死亡していたことを突き止める。

被害者たちにいったい何が起こったのか？ そして、大掛かりな証拠隠滅の裏に何が隠されているのか？ モルダーとスカリーは想像を絶する事件に巻き込まれるのだった……。

TVシリーズの[illegible]く、スケールを拡大

1993年にアメリカのFOX-TVで放映が開始された、言わずと知れた人気TVシリーズ『X-ファイル』。説明のつかない怪現象や地球外生命体の話題を扱いながら、決して荒唐無稽にならない程度にトーンを抑えた演出がなされ、老若男女を問わず、広い支持を得ている。完全に解明されないなぞはさまざまな憶測を呼び、ビデオ、関連書籍も多数販売されている。

このX-ファイルの映画化には、TV版の主要スタッフが当たっている。製作・脚本はTVシリーズのエグゼクティブプロデューサー、クリス・カーターが担当。監督はTVシリーズ第24話を手がけた、ロブ・ボーマン。

映画化に際して、オリジナルTVシリーズのスタイルを崩さないようにしたというだけあって、序盤からX-ファイルらしい、いい意味で控えめな演出が続く。

撮影規模、SFX共にスケールアップしているが、大作映画にありがちな、これ見よがしなシーンは少ない。しかし、小さな町から起こった事件から、果ては南極を舞台に繰り広げられるストーリーは、映画でしか実現できない壮大なものとなっている。

この映画は熱烈なX-ファイルファンには、すんなりと受け入れられるはずだ。まだX-ファイルを見たことのない人にはビデオを見ることをお勧めする。FBI副長官スキナーやシガレット・スモーキング・マンなど、登場するサブキャラクターの存在意義が分かれば、より深く映画を理解できるからだ。

パソコンでX-ファイルの世界にアクセスせよ

関連会社のFOX INTERACTIVE社から、X-ファイル関連ソフトが発売されている。一つはデータベースソフト「THE X-FILES UNRESTRICTED ACCESS」で、TVシリーズで使われた映像や写真をふんだんに用意し、事件の追体験が可能となる。

もう一つは「THE X-FILES GAME」(日本では1999年春に、エレクトロニック・アーツ・スクウェアから発売予定)。実写を使ったアドベンチャーで、モルダーとスカリーと共に怪事件の調査をすることになる。TVシリーズのオープニングを使用するなど、X-ファイルの雰囲気をそのままゲームに移植することに成功している。CD-ROM7枚組の大作だけに、時間をかけてゆっくりと楽しみたい。

特集2

けた違いのパフォーマンスを誇る
新世代チップの登場で本格化する

2D／3Dコンボカード冬の陣

Riva TNTやVoodoo Bansheeといった新世代ビデオチップの登場によって、いよいよ「2D／3Dコンボカード冬の陣」の幕が切って落とされた。当特集で取り上げるビデオカードは合計14枚。すべてのビデオカードで「QUAKEⅡ」と「UNREAL」の動作検証を行った上、17項目に及ぶベンチマークテストを行った。

「DIABLOⅡ」や「QUAKEⅢ ARENA」が登場する1999年の到来を目前にして、生き残るビデオカードはいったいどれなのか。

文／角田一美

ゲームのトレンドを見て ビデオカードを選べ

1998年後半に登場したビデオチップの技術動向

1998年の後半に発売された2D／3Dコンボカードをピックアップすると、主なものだけで14枚にも上る。これだけ数が多いと、どれを選んだらよいのか迷うだろうが、ゲーマーにとっては、自分が注目しているゲームが快適にプレイできるかどうかが重要なポイントとなる。ゲームがサポートしているAPIとビデオチップがサポートしているAPIを比較して、ベストな組み合わせを選んでほしい。

OpenGLをフルサポートする Riva TNT

「Riva TNT」は、Riva 128で多くのユーザーから圧倒的な支持を得たnVIDIA社の最新チップだ。注目されるのが「TNT」という名称の由来となった「Twin Texel Pipeline」アーキテクチャー。二つのグラフィックスエンジンを並列で走らせているため、1クロックで同時に二つのテクスチャーデータが生成できる。これはVoodoo2のアーキテクチャーでも採用されている。さらに、DirectX 6で追加された「Anisotropic」フィルタリングをサポートし、精緻なテクスチャー表現を実現した上、Zバッファは、従来の16ビットから32ビットへ高精度化している。

内蔵RAMDACは250MHzで、ローカルメモリーは200MHz駆動のSGRAM／SDRAMを最大16MBまで搭載可能。ベンチマークテストはトップクラスの計測値を確認しており、グラフィックの発色も良好だ。OpenGL ICD(Installable Client Driver)をサポートしており、QUAKE IIのTimedemoでは圧倒的な速さを見せてくれる。

OpenGLと言えば、Number Nine Visual Technology社の最新チップ「Ticket to Ride IV」(以下、T2RIV)も注目される。内部コア、メモリーバスが共に128ビット化されたT2RIVは、250MHzのRAMDACを搭載し、最大32MBのローカルメモリーをサポート。Riva TNTと同様にOpenGL ICDをサポートしているが、メインターゲットがWindows NT 4.0をプラットフォームにしたビジネス用途であるため、Windows 95／98のサポートはやや遅れているようだ。

SiN

Riva TNT

OpenGL対応ゲームといえばQUAKE IIだが、同じQUAKE IIエンジンを採用したSiNやHALF-LIFEもOpenGLに対応している

GlideとMiniGLをサポートする Voodoo Banshee

3Dfx Interactive社は、2D／3D機能を一体化したコストパフォーマンスの高い最新ビデオチップ「Voodoo Banshee」(以下、Banshee)でnVIDIA社へ勝負を挑んだ。ハードウェア的にはVoodoo2のアーキテクチャーを継承しており、当然、Glideをサポートしている。Voodooファンにとっては、従来まで必要だった2Dビデオカードがいらなくなったのがうれしい。

Voodoo2はTexelエンジンを2個搭載し、マルチテクスチャーで圧倒的な描画能力を発揮するが、BansheeはPixelエンジンとTexelエンジンを各1個、それに2Dアクセラレーター とRAMDACも含めて、すべてを1チップにまとめている。そのため、マルチテクスチャーの性能についてはVoodoo2やRiva TNTには及ばないようだ。また、Zバッファの精度はVoodoo2と同じく16ビットのままで、AGPへの対応についても2Xモードのサポートが遅れている(年内に、AGP 2Xモードに対応したBansheeを出荷する予定)。ただ、GlideやDirect3Dに対応したゲームを使ってフレームレートを計測してみると、BansheeはVoodoo2並みの描画能力を持っていることが確認でき、ゲームによってはVoodoo2のSLIモードを上回る結果を見せることもあった。

また、OpenGL対応ゲームについては、MiniGLドライバを使うことで動作可能だが、1998年内には3Dfx Interactive社がOpenGL ICDの配布を開始するため、その時点で、Bansheeの評価がさらに高まるはずだ。

DIABLO II

Voodoo Banshee

Glide対応ゲームとして1999年に登場するDIABLO II。ゲーム中の視覚効果がGlide 3Dで表現され、フレームレートも向上する

Metal版UNREALをサポートするSavege3D

「Savage3D」は、ViRGEシリーズ以降沈黙していたS3が1998年の夏に出荷を開始した128ビットビデオチップだ。基本的な性能はRiva TNTやBansheeに劣るが、「S3TC」(S3 Texture Compression)というリアルタイムのテクスチャー圧縮技術をサポートすることで、巻き返しを狙っている。S3TCは圧縮時の画質劣化が少なく、DirectX6の標準テクスチャー圧縮方式にも採用されている。そしてもう一つ、S3が注力しているのが、Metalという独自APIだ。現在、UNREAL用パッチ(ver.0.15β版)が配布されており、これを使うことで、Glide並みのグラフィックが表現可能になる。Savage3D搭載カードのユーザーは、是非、試してみてほしい。

Savage3Dと同様に、1998年の夏から出荷が開始されているMGA G200搭載カードは、価格が手頃なため、依然人気が高い。OpenGLをサポートしていないという弱点があるが、2D／3D性能のバランスが良く、Voodoo2搭載カードと組み合わせて使っているというユーザーも多いようだ。RAMDACは230MHzまたは250MHzで、ローカルメモリーは最大16MB、24ビットZバッファとAGP 2Xモードなどをサポートしており、新世代チップの要件は満たしている。ドライバのアップデートが頻繁に行われているというのも、安心して購入できる理由の一つだ。

UNREAL

Savage3D

Glideモードに匹敵する表現力を持つMetal版UNREAL。S3のWebサイト(http://www.s3content.com/)でパッチが入手可能

1998年内にはPERMEDIA3とRAGE 128搭載ボードが登場する

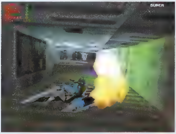
今回の特集の締め切りには間に合わなかったが、今後、出荷が予定されている注目のビデオチップが三つある。

一つめは、3Dlabs社のPERMEDIA2後継チップ「PERMEDIA3」だ。0.25μプロセスで製造されるPERMEDIA3は、ローカルメモリーとして最大16MBのSDRAM／SGRAMをサポート、RAMDACは最速の270MHz、32ビット Zバッファ、AGP 2Xモードのサポートなど、ライバルのRiva TNTと互角のスペックを持つ製品となることが予想される。当然、OpenGL ICDをサポートする。

二つめは、ATIテクノロジーズの「RAGE 128」だ。チップは、128ビットメモリーバスを採用し、OpenGLをサポートする「RAGE 128GL」と、64ビットメモリーバスを採用した廉価版の「RAGE 128VR」が用意されている。最大の特徴は「Super Scalar Rendering」と呼ばれるグラフィックスエンジンで、並列動作する二つのパイプラインでマルチテクスチャー処理を実現する。RAMDACは230MHz、32ビット Zバッファ、AGP2Xモード対応で、ローカルメモリーは最大32MBをサポートする。

三つめは、NECとVideoLogic社のPowerVR後継チップ「PowerVR SG」だ。セガが「ドリームキャスト」やアーケード用CGボード「NAOMI」に採用したことでも注目を集めているビデオチップだが、パソコン用にも開発が進められている。

FORSAKEN



PowerVR SGへの対応が発表されているFORSAKEN。1600×1200ドットという高解像度でのプレイが可能になる予定だ

■主要ゲームタイトルの動作環境(1998年11月現在、メーカーから発表されている情報を元に作成)

ジャンル	タイトル名	発売元	Direct3D	OpenGL	Glide	SLI	DirectDraw	SGL	リリース
STG	BLOOD2 : THE CHOSEN	GT Interactive社	○	×	○	×	×	×	1998/11月末
STG	TUROK2:SEEDS OF EVIL	アクレイムジャパン	○	×	○	×	×	×	1998/12月
ADV	WIZARDRY Ⅷ	Sir-Tech Software社	○	○	○	×	○	○	1999/3月
STG	DESCENT 3	Interplay Productions社	○	○	○	○	×	×	1999/3月
STG	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	×	○	×	○	○	×	1999/3月
ACT	PRINCE OF PERSIA 3D	Red Orb Entertainment社	○	○	○	×	×	×	1999/8月
RPG	DIABLO Ⅱ	ソース	×	×	○	×	○	×	1999/?
STG	QUAKE Ⅲ ARENA	アクティビジョン	×	○	×	?	×	×	1999/?
ACT	TOMB RAIDER Ⅲ	アイドス・インタラクティブ	○	×	○	○	×	×	発売済み
RAC	ニードフォースピードⅢ：ホットパスート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	×	○	×	○	×	
RPG	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	×	×	×	×	○	×	
SIM	F22 エア・ドミナンスファイター	イマジニア	○	×	○	×	○	×	
STG	SiN	P&A	○	○	○	×	○	×	
STG	UNREAL	ソース	○	○	○	×	○	○	
STG	QUAKE Ⅱ	アクティビジョン	×	○	×	×	○	×	
STG	HALF-LIFE	ソース	○	○	×	×	○	×	
STG	SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION	ツクダシナジー	○	×	○	×	○	×	
STG	TUROK : DINOSAUR HUNTER	アクレイムジャパン	○	×	○	×	×	×	
STG	FORSAKEN	アクレイムジャパン	○	×	×	×	○	○	
STG	インカミング	イマジニア	○	×	×	×	×	○	

注：SLIとはVoodoo2のSLIモードに対応もしくは対応する予定があることを示す、SGLはPowerVR専用API

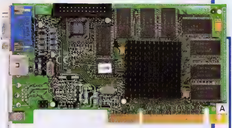
Riva TNT搭載カード製品レビュー

1998年はビデオカードの当たり年だったが、それらの中で大本命ともいえるのが、Riva TNT搭載カードだ。今回テストした5枚のカードは、どれもベンチマークテストで好成績を残しており、グラフィックのクオリティや動作の安定性についても、文句なしの最強ラインナップだ。メーカー各社の協力により、ここで紹介するRiva TNT搭載カード4枚をプレゼントするので、p.128の読者プレゼントも忘れずにチェックしてほしい。

このマークが付いているビデオカードは読者プレゼントの対象製品です

Viper V550 (AGP版)
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

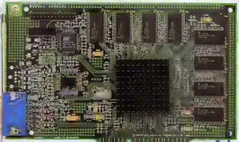
2D／3Dコンボカードの定番となりつつあるViperシリーズだが、「Viper V550」は従来のViper V330よりもサイズがひと回り小さくなって、新たにTV Out機能を装備している。チップには大きなヒートシンクが装着されているが、テスト後のカードは手で触れられないほど熱くなる。ベンチマークの結果は良好で、今回テストした5枚のRiva TNT搭載カードの中で比較すると、DirectDraw（2D描画）で最も高い計測値を記録した。QUAKE Ⅱ、UNREALの動作検証を行ったところ、共にパッチなしで正常に動作した。Riva TNT搭載カードに共通して言えることだが、グラフィックは細かいポリゴンまで精巧に表現されており、OpenGL対応ゲームのプレイには最適なビデオカードだ。



価格	3万1,800円
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95（OSR2.1以降）／98／NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1200ドット（1677万色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP／PCI
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver.4.10.01.0220
付属ゲーム	MOTORHEAD（フルバージョン）
問い合わせ先	TEL 03-5695-8401（ダイアモンド・マルチメディア・システムズ）
URL	http://www.diamondmm.co.jp/

「テスト」を実行すると、画面中央のオブジェクトがフルスクリーン表示され、フレームレートが計測できる。また、「モニタの垂直同期とのタイミング」を非同期にすると、速度優先設定になる

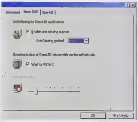
Graphics Blaster RIVA TNT AGP 16MB
クリエイティブメディア



「Graphics Blaster RIVA TNT」は、Riva TNT搭載カードの中では最もサイズが大きく、Viper V550より厚めのヒートシンクを採用している。ビデオ出力端子などはなく、シンプルな構成のカードだ。

ベンチマークの結果は、Direct3D、DirectDraw、OpenGLのいずれも、Riva TNT搭載カードとしては平均的な数値。Direct3Dの成績がよいので、バンドルソフトの「FORSAKEN」はぜひ試してほしい。テスト時は最新ドライバ（ver.4.10.01.2103-01.034）を使ったが、Windows 98環境で安定して動作し、QUAKE Ⅱ、UNREALは問題なくプレイできた。価格が2万8800円と、競合製品に比べて低く抑えてあるので、Riva TNT搭載カードを買う時の基準と考えてよい製品だ。

価格	2万8,800円
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95（OSR2.0以降）／98／NT4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1200ドット（1677万色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP／PCI
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver.4.10.01.2103-01.034
付属ゲーム	FORSAKEN（フルバージョン）
問い合わせ先	TEL 03-3256-5577（クリエイティブメディア）
URL	http://www.creaf.co.jp/

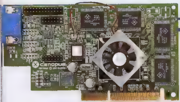


画面のプロパティの「Advanced Setting」で、Direct3Dの「anti-aliasing support」や「Wait for VSYNC」のチェックを外すと、描画速度優先の設定になる

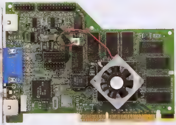
SPECTRA 3200（AGP版）
SPECTRA 2500（AGP版）
カノープス

SPECTRAシリーズは、Riva TNT搭載カードの中で唯一SGRAMを採用したモデルをラインナップし、ビデオチップに冷却ファンを装備するなど、個性的な製品に仕上がっている。「SPECTRA 3200」(AGP版)はウルトラローレイテンシーSGRAMを搭載しており、テクスチャーデータを多用したゲームの描画で強みを持つ。「VIPER RACING」を使ったベンチマークテストの結果(p.114を参照)を見ると、SDRAMを搭載した「SPECTRA 2500」より、最大13%高い結果を記録した。

一方、SPECTRA 2500は、ビデオ出力端子やVoodoo／Voodoo2搭載カードとの専用接続端子を備えるなど、ゲーム用途に最適な、付加価値の高い製品に仕上がっている。2D／3DカードとVoodoo2搭載カードを併用した場合、通常、映像信号はVoodoo2搭載カード経由でディスプレイに出力するが、SPECTRA 2500では、リバースパススルー接続によって直接ディスプレイとの接続が可能なため、信号の劣化が抑えられる。製品に同梱されているドライバはよくチューニングされ、動作は安定しており、QUAKE ⅡとUNREALは快適にプレイできた。

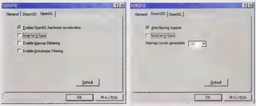


SPECTRA 3200



SPECTRA 2500

価格	3万9,800円(SPECTRA 3200) 3万7,800円(SPECTRA 2500)
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット(6万5536色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP／PCI(SPECTRA 3200のみ)
メモリー容量	SGRAM 16MB(SPECTRA 3200) SDRAM 16MB(SPECTRA 2500)
ドライバ	Ver.4.10.01.0032-1.02.03
付属ゲーム	ザ ハウス オブ ザ デッド(フルバージョン)、SiN(フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 078-992-6830(カノープス)
URL	http://www.canopus.co.jp/

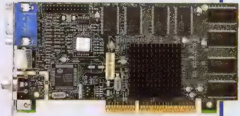


プロパティの「拡張設定」で、Direct3DとOpenGLの各種描画機能の設定が可能。動作保証の対象外だが、メモリーの動作速度を変更することもできる

VELOCITY 4400（AGP版）
STB Systems社

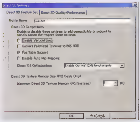
STB Systems社はアメリカで知名度の高いビデオカードメーカーだ。「VELECITY 4400」については、ゲートウェイ2000のデスクトップパソコン「GX-450」に搭載されるなど、今後、国内でもユーザーが増えることが予想される。ベンチマークテストでは、突出した数値を出すことはなかったが、動作は安定しており、Direct3Dを使ったゲームのテストで、比較的よい結果を出している。最新ドライバ(Release 1.37β)を使って、QUAKE ⅡとUNREALを試したところ、どちらも快適にプレイできた。

製品は販売代理店のジェーエスアイ インターナショナルが直販しており、購入方法は同社にFAXか電子メールで問い合わせてほしい。



価格	オープンプライス
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1200ドット(1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP／PCI
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	Release 1.42(β版)
付属ゲーム	FORSAKEN(フルバージョン)
問い合わせ先	FAX 03-5337-4381、E-mail jsimt@anet.ne.jp (ジェーエスアイ インターナショナル)
URL	http://www.stb.com/

画面のプロパティでは、DirectX 6の最適化設定やテクスチャーメモリーのサイズの変更のほかに、Direct3DとOpenGLの画質／描画速度の優先度の設定が可能だ



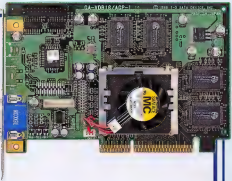
Voodoo Banshee搭載カード製品レビュー

Voodoo Bansheeは、Direct3D、Glide、OpenGL(MiniGL)をサポートし、Riva TNT搭載カードと比べて価格が圧倒的に安いため、ゲーム用ビデオカードとしては最適だ。しかし、実際に動作検証を行ってみると、一部のゲームが正常に動作しないなど、現時点では評価が難しいとも言える。動作の不具合については、ドライバのアップデートで徐々に解消されると思われるため、メーカーのサポート体制が購入のポイントになるだろう。

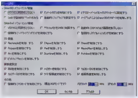
GA-VDB16/AGP
アイ・オー・データ機器

製品はAGP版とPCI版の二つが用意されており、どちらもSGRAMを採用している。評価に使用したのはAGP版で、ベンチマークテストの結果は、四つのBanshee搭載カードの中では、Monster Fusionと並んで高い結果を残した。また、DirectDrawについては、今回評価した14枚のビデオカードの中で最高値をマークした。

ゲームの動作テストにはβ版のドライバを使用したが、UNREALをGlideモードでプレイしたところ、Voodooo2との差を感じさせないほどの描画性能を見せた。QUAKE Ⅱは、製品に添付されるMiniGLドライバを使うことで、3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイできる。



価格	3万4,800円
対応機種	PC/AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9821シリーズ(PCI版のみ対応)
対応OS	Windows 95(AGPはOSR2.1以降)/98/NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット(1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide、OpenGL(MiniGL)
対応バス	AGP/PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB
ドライバ	ver.1.10
付属ゲーム	UNREAL製品版(OEM版であるため、パッケージ版とは一部異なる)、SiN(機能限定版)、トゥームレイダーⅢ(1ステージ版)、ニードフォースピード Ⅲ(機能限定版)ほか2本
問い合わせ先	TEL 076-260-1024(アイ・オー・データ機器)
URL	http://www.iodata.co.jp/

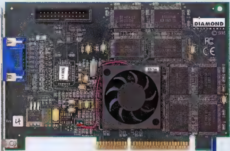


GA-VDB16/AGPのドライバ設定は1画面にまとまっているのでわかりやすい。ここでDirect3DとGlideのパフォーマンス設定や2Dの機能選択が可能だ

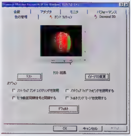
Monster Fusion Z100 (AGP版)
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

ダイアモンド・マルチメディア・システムズの「Monsterシリーズ」となれば、それだけで購買意欲をくすぐられるユーザも多いはず。製品に「UNREAL」(レベル制限有り)がバンドルされるというのも魅力的だ。

最新ドライバ(ver.4.10.01.0206)はよくチューンナップされており、TUROKのGlideモードでフレームレートを計測したところ、Voodoo2のSLIモードを大幅に上回る結果を出した。QUAKE Ⅱの動作検証には、同社のWeb(http://www.diamondmm.com/)で配布されているMiniGLドライバver.1.30を使用したが、3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイできた。UNREALについては、Glideモードの美しいグラフィックでプレイが可能だ。



価格	2万4,800円(AGP)/2万3,800円(PCI)
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95(AGPはOSR2.1以降)/98/NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット(1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide、OpenGL(Windows95/98はMiniGLのみ、NT4.0はICD)
対応バス	AGP/PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB(AGP)/SDRAM 16MB(PCI)
ドライバ	ver.4.10.01.0206
付属ゲーム	MOTOCROSS MADNESS(フルバージョン)、UNREAL(レベル11までプレイ可能)
問い合わせ先	TEL 03-5695-8401(ダイアモンド・マルチメディア・システムズ)
URL	http://www.diamondmm.co.jp/



画面プロパティの設定メニューは、Viper V550のものとほぼ同じ。VSync(モニタ垂直同期信号との同期)とアンチエイリアシングのON/OFFが選択できる

3D Blaster Banshee PCI 16MB
クリエイティブメディア

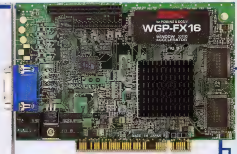
製品はAGP版（SGRAM 16MB）とPCI版（SDRAM 16MB）が用意されており、今回は先に出荷が開始されたPCI版を使って評価した。このPCI版は価格が1万9,800円と、Banshee搭載カードの中では最も安価で、コストパフォーマンスの高さが注目される。

ベンチマークテストは製品同梱のドライバ（ver.4.10.01.0100-12.105）を使用したが、正常に動作しないゲームがいくつかあった。UNREAL（Patch Ver.217β）は問題なく動作したが、TUROKのGlideモードについては、フレームレートの計測中にハングアップしてしまった。QUAKE Ⅱについては、同社のホームページで配布されているMiniGLドライバを使うことでdefault OpenGLモードが動作するが、3Dfx OpenGLモードは動作しなかった。これらは、ドライバのアップデートまたはゲームメーカーが配布するパッチを使うことで、順次、不具合が解消されると思われる。

価格	2万2,800円（AGP）／1万9,800円（PCI）
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95（AGPはOSR2.0以降）／98／NT 4.0＋Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット（1677万色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide、OpenGL（MiniGL）
対応バス	AGP／PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB（AGP）／SDRAM16MB（PCI）
ドライバ	ver.4.10.01.0100-12.105
付属ゲーム	FORSAKEN（フルバージョン）
問い合わせ先	TEL 03-3256-5577（クリエイティブメディア）
URL	http://www.creaf.co.jp/

画面のプロパティで「BlasterControl」を開くと、現在使用中のドライバのバージョンが確認できる。新ドライバが配布されたら、アップデートすることをお勧めする

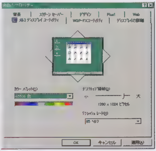
WGP-FX16（PCI版）
メルコ



製品はビデオメモリー（SGRAM）の搭載量によって、8MB版と16MBが用意されているが、どちらもPCI版のみ。BansheeがAGPの2×モードのサポートを開始した時点で、AGP版をリリースする予定だ。9月の製品発表時は16MB版の価格が3万4,800円だったが、11月2日より30％ほど価格が引き下げられ、2万4,800円となっており、併せてPC-9821シリーズ用もリリースされた。3D Blaster Banshee PCI 16MBの価格（1万9,800円）と比べるとまだ高いが、SGRAMを採用しているため、性能には期待が持てる。事実、QUAKE Ⅱのdefault OpenGLモードとTUROKのDirect3Dモードなどで、「WGP-FX16」のほうが高い計測値を記録している。

WGP-FXはOpenGLを正式にサポートしていないが、3Dfx Interactive社が配布している「3Dfx OpenGL Beta 2.1」を使用することで、QUAKE Ⅱの3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイが可能になる。

価格	2万4,800円
対応機種	PC／AT互換機、PC-98NXシリーズ
対応OS	Windows 95／98
最大解像度	1600×1200ドット（1677万色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide ※年内にOpenGL対応ドライバを配布予定
対応バス	PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB
ドライバ	ver.1
付属ゲーム	F-22 エア・ドミナンスファイター日本語版（フルバージョン）
問い合わせ先	TEL 052-619-1827（メルコ）
URL	http://www.melcoinc.co.jp/



ディスプレイユーティリティで、リフレッシュレートの変更が可能。ただし、このユーティリティはWindows 95専用で、Windows 98ではサポートされていない

最新ビデオチップ搭載カード製品レビュー

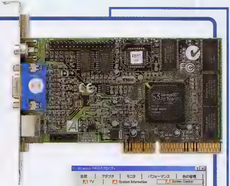
ここで紹介する5枚のビデオカードは、ベンチマークテストではRiva TNTに及ばないが、価格が低く抑えられているため、用途を限れば、コストパフォーマンスの高いビデオカードとして大いに評価できる。特に、Direct3DまたはDirectDrawに対応している「ULTIMA ONLINE」「FORSAKEN」「インカミング」といった、メジャーなゲームタイトルであれば、満足のいくゲーム環境が構築できるはずだ。

3D NAVIGATOR PA70（AGP版）

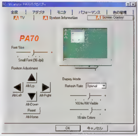
AOpen社

「3D NAVIGATOR PA70」は、Savage3Dと8MBのSDRAMを搭載したカードで、ビデオ出力機能を持っている。サイズはちょうどAGPスロット分の長さしかなく、今回テストした中で最も小さい。ベンチマークテストの結果は、TUROK（Direct3Dモード）の成績が良く、メモリー16MBを実装するRiva TNT搭載カードに近い計測値を記録した。

UNREALは、S3が提供するMetal Patchをインストールすることでプレイが可能だ。描画速度はGlide対応カードに比べてやや落ちるものの、半透明処理までを再現する高品質の3Dグラフィックを楽しむことができる。QUAKE IIは、default OpenGLモードで快適にプレイでき、描画速度とグラフィックのクオリティも申し分ない。



価格	オープンプライス
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95（OSR2.1以降）／98／NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1600×1200ドット（6万5536色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP
メモリー容量	SDRAM 8MB
ドライバ	Ver.6.01.06
付属ゲーム	Mega Game Pack（INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP、G-POLICE、BATTLEZONE、ACTUA SOCCER2など、計26本のデモソフトを収録）
問い合わせ先	TEL 048-290-1121（日本エイサー）
URL	http://www.aopen.com.tw/



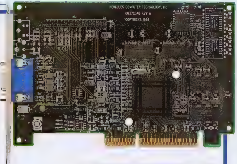
画面のプロパティでは、リフレッシュレートやフォントサイズの変更などが可能。ビデオ出力の設定やシステムインフォメーションの確認なども、ここで行える

Terminator Beast（AGP版）

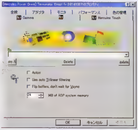
Hercules Computers社

Savage3D搭載カードとして国内で初めて登場したのがこの「Terminator Beast」だったが、1万円台で購入できる手頃な価格であるため、すでに所有しているという読者もいるだろう。3D Navigator PA70とは異なり、ビデオ出力機能は持たないが、ベンチマークテストの結果は、ほぼ同じだ。

最新のドライバ（Ver.0.81.61007）でUNREALとQUAKE II（default OpenGLモード）は問題なく動作した。UNREALは、Metal Patchをインストールすることで、さらに美しい画面でゲームが楽しめる。また、QUAKE IIについては、Timedemoの計測値が若干だが、3D NAVIGATOR PA70より高い結果を残している。

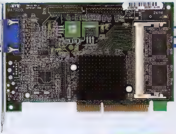


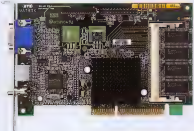
価格	1万9,800円
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
最大解像度	1600×1200ドット（6万5536色）
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP
メモリー容量	SDRAM 8MB
ドライバ	Ver.0.81.61007
付属ゲーム	COMMAND & CONQUER（デモ版）、ZONE RAIDERS（デモ版）、TRITRYST（デモ版）、WORMS（デモ版）
問い合わせ先	TEL 03-5296-2931（アイル）
URL	http://www.hercules.com/



画面のプロパティで、トライリニアフィルタリング（テクスチャー間の継ぎ目を滑らかにする処理）のON／OFF、Vsync待ちの有無などが設定できる

Millennium G200 (AGP版)
Mystique G200 (AGP版)
Matrox Graphics社

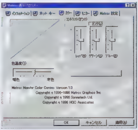




「Millennium G200」は今夏に発売されて以来、すでに市場で高い評価を得ており、ベンチマークの結果を見ても同価格帯の競合製品には引けを取らない。3D性能はSavage3D搭載カードとほぼ同じだが、2D性能についてはSavage3Dの2倍近い計測値を記録した。Millennium G200と「Mystique G200」の違いは、Millennium G200が250MHzのRAMDAC、8MBのSGRAM／SDRAMを搭載しているのに対し、Mystique G200は230MHzのRAMDAC、8MBのSDRAM、ビデオ出力機能を装備する。スペックから推測できるように、ベンチマーク結果はMillennium G200のほうがやや上回る。

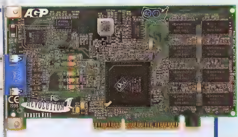
この両カードは、今回紹介する14枚のビデオカードの中で、唯一、OpenGLをサポートしていないが、QUAKE IIの場合、DirectX 6と「D3D Wrapper」を併用することで、default OpenGLモードでのプレイが可能になる。また、UNREALについても「Unreal Direct3D patch for MGA-G200」を使えば快適にプレイできるようになるため、Matrox Graphics社のWebサイトからダウンロードして試してほしい。

価格	オープンプライス
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
最大解像度	1920×1200ドット(1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw
対応バス	AGP (Millennium G200のみPCI版も有り)
メモリー容量	SGRAM 8MB (Millennium G200のAGP版のみ)、SDRAM 8MB
ドライバ	Ver.4.26
付属ゲーム	なし
問い合わせ先	http://www.synnex.co.jp/ (シネックス)
URL	http://www.matrox.com/



ドライバとともにインストールされる「Matrox 表示プロパティ」。近い将来、Matrox Graphics社のWebサイトで日本語版ドライバの配布が開始される予定だ

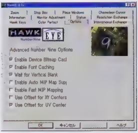
RevolutionIV (AGP版)
Number Nine Visual Technology社



Ticket to Ride IVを搭載する「RevolutionIV」は、SDRAMを16MB搭載したモデルと32MB搭載したモデルの二つが用意されているが、今回テストしたのは16MB版だ。ベンチマークテストはやや残念な結果に終わったが、ドライバが順次アップデートされているようなので、今後のパフォーマンスチューニングに期待したい。

UNREALはDirect3Dモードで問題なくプレイできるが、Glide版やMetal版と比較してしまうと、若干グラフィックの質が落ちてしまう。OpenGLもサポートしているが、Windows 98ではソフトウェアレンダリングで動作するため、QUAKE IIの動作は遅い。11月中には、Windows 95／98用のOpenGL ICDが配布されるため、新ドライバに期待したい。

価格	オープンプライス
対応機種	PC／AT互換機
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
最大解像度	1920×1200ドット(65万5536色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver.06.062.208 cfw int
付属ゲーム	なし
問い合わせ先	TEL 045-476-7452 (ダイヤ セミコン システムズ)
URL	http://www.diasemicon.co.jp/



ドライバに付属するディスプレイユーティリティ「Hawk Eye IV」。Optionsの中の「Wait for Vertical Blank」のチェックを外すと、Direct3Dの描画速度がアップする

ベンチマークテストの結果と考察

ビデオカードはついにここまで来た 1600×1200ドットでQUAKE Ⅱをプレイ

QUAKE Ⅱ、TUROKなどのゲームを使ってフレームレートを計測する

最初に、計測に使用したベンチマークプログラムについて説明しておこう。各APIごとのパフォーマンスを見るために、「QUAKE Ⅱ」「TUROK」「VIPER RACING」といったゲームのほか、「D3D Tester」(Direct3Dを使ったデモ)と「FOGCITY」(OpenGLを使ったベンチマークプログラム)を使用した。OpenGLの性能はQUAKE Ⅱ、GlideはTUROKのGlideモード、Direct3DはVIPER RACINGとTUROKの計測結果が目安となるだろう。ゲームを使った計測値については、単位はFPS(Frame Per Second)で、「ー」と表記されているものについては、計測の対象外の項目であることを示す。

カードによっては、Direct3D、OpenGLの各描画精度の設定(ミップマップやフィルタのOn/Off)やVSync(モニタの垂直同期信号に合わせて画面を書き換える処理)のOn/Offを設定する機能がある。これらの設定をOffにすると、当然、フレームレートが高くなるが、設定できる項目はドライバ付属の設定メニューによって異なる。そのため、今回はすべてデフォルトの状態で計測した。また、VSync設定があるものは、On/Offそれぞれの場合をTUROK(Direct3Dモード、800×600ドット)でテストした。

圧倒的に速いRiva TNTと期待どおりのVoodoo Banshee

テストの結果はほぼ予想どおりだ。3D描画については、Direct3D、OpenGL共にRiva TNTが高い計測値を記録した。それに続くのがVoodoo Bansheeで、Savage3Dは予想外に低い結果となった。

今回最も注目したBanshee搭載カードは、Glideにおいて興味深い結果が見られた。QUAKE Ⅱの計測結果をVoodoo2のSLIモード(2枚挿し)と比較すると、解像度800×600ドットまではパフォーマンスにそれほど違いはない。しかし、解像度を1024×768ドットに上げると、描画速度はさすがにVoodoo2のSLIの方が上だ。この結果は、ある意味で期待どおりものだ。そのほか、Monster Fusion Z100とGA-VBD16/AGPのTUROK(Glideモード)でのスコアは、ほかのカードを圧倒している。WGP-FX16はPCI版であることを考慮すれば申し分ない計測結果だが、同じPCI版の3D Blaster Bansheeは、QUAKE ⅡやTUROKでさらに低い計測結果しか残せなかった。Banshee搭載カードについては、ドライバのチューン次第で、100を超えるフレームレートが出る可能性があるため、ドライバのアップデートに期待したい。

Savage3D搭載カードの結果を見ると、2D性能(DirectDraw)についてはViper V330を下回り、3D性能(QUAKE Ⅱ)はViper V330と同程度。しかし、Direct3Dについては、TUROK(800×600ドット)の結果でViper V330の1.3倍の計測値を記録している。

MGA G200搭載カードは、2D性能(DirectDraw)と3D性能(Direct3D)でViper V330を上回る。ただし、OpenGLとGlideをサポートしていないため、ゲーム用ビデオカードとしては用途が限られる。唯一の救いは、QUAKE ⅡとUNREALに専用のパッチが用意されている点だ。

RevolutionⅣは、残念ながら、VIPER RACING(640×480ドット)を除くすべての計測結果でViper V330を下回った。

16MBのビデオメモリーによってXGAのQUAKE Ⅱが快適にプレイできる

Glideのサポートを考慮しなければ、Riva TNTのパフォーマンスは圧倒的だ。QUAKE Ⅱを1024×768ドット(以下、XGA)に設定してTimedemoを走らせると、40FPSに近い計測値を記録する。19インチ以上のディスプレイを使用すれば、1600×1200ドットの高解像度でプレイすることも可能だ。また、QUAKE Ⅱのdefault OpenGLモードに限って言えば、Riva TNTはVoodoo2のSLIモードをも大きく

■ベンチマークテストの計測結果

	RIVA TNT					Voodoo Banshee			
	Viper V550	SPECTRA 2500	SPECTRA 3200	Graphics Blaster RIVA TNT	VELOCITY 4400	GA-VDB16 /AGP	Monster Fusion Z100	3D Blaster Banshee	WGP-FX16
WinBench 98 (DirectDraw/Animate Blt)	658	477	512	491	493	771	668	651	639
QUAKE Ⅱ (3Dfx OpenGL、640×480ドット)	ー	ー	ー	ー	ー	54.3	59.9	計測不可	59.3
QUAKE Ⅱ (3Dfx OpenGL、800×600ドット)	ー	ー	ー	ー	ー	41.3	41.2	計測不可	40.0
QUAKE Ⅱ (3Dfx OpenGL、1024×768ドット)	ー	ー	ー	ー	ー	27.1	26.1	計測不可	25.4
QUAKE Ⅱ (default OpenGL、640×480ドット)	68.1	69.1	71.0	66.7	70.4	56.2	60.8	40.1	43.4
QUAKE Ⅱ (default OpenGL、800×600ドット)	58.2	56.8	59.5	57.2	58.8	41.3	41.3	30.1	33.7
QUAKE Ⅱ (default OpenGL、1024×768ドット)	38.2	36.6	39.4	37.9	38.1	27.1	26.1	19.2	22.3
QUAKE Ⅱ (default OpenGL、1600×1200ドット) 注1	42.0	42.1	45.1	43.6	45.7	計測不可	14.5	計測不可	計測不可
TUROK (Glide、640×480ドット)	ー	ー	ー	ー	ー	125.3	115.3	計測不可	63.1
TUROK (Direct3D、640×480ドット)	61.1	64.8	66.4	81.8	75.1	62.8	64.2	56.6	63.0
TUROK (Direct3D、800×600ドット)	48.5	60.3	62.5	58.8	59.1	50.7	51.6	44.4	49.4
TUROK (Direct3D、800×600ドット、VSync Off)	92.2	82.6	90.8	75.1	90.5	73.7	63.9	57.0	ー
TUROK (Direct3D、800×600ドット、メモリ速度アップ)	ー	92.3	93.0	91.2	ー	ー	ー	ー	ー
VIPER RACING (Direct3D、640×480ドット)	61.9	51.0	58.7	50.7	50.7	59.3	59.8	47.6	51.8
VIPER RACING (Direct3D、800×600ドット)	61.7	50.5	56.3	49.5	50.3	57.3	57.2	56.1	49.3
D3D Tester (Direct3D、640×480ドット)	71.0	57.9	59.8	64.1	68.1	59.9	57.0	59.9	59.9
FOGCITY V2.00 (OpenGL、640×480ドット)	34.48	30.35	30.66	33.43	33.44	12.54(注2)	27.45	12.47(注2)	26.46

計測環境:マザーボード/ABIT社 BH-6、CPU/PentiumⅡ 400MHz、メモリー/64MB SDRAM、HDD/IBM DDRS34560(Ultra Wide SCSI、4.5GB)、CD-ROM/PIONEER DR-706SDV(SCSI、36倍速)、OS/Windows 98(DirectX 6)
注1:Windowモードで計測 注2:V2.00が動作しないため、V1.02で計測 注3:全画面表示で計測できないため、画面解像度を640×480ドットにして計測 注4:ソフトウェアエミュレーションモードで計測

14種類のビデオカードでベンチマークテストを行ったが、参考までに、Riva 128搭載の「Viper V330」とVoodoo2搭載の「Monster3DⅡ」の計測値も掲載した。なお、Riva TNTやVoodoo Bansheeについては、「VSync同期」をオフに設定し、ディスプレイの垂直同期信号に合わせることなく画面の書き換えが行えるため、TUROKを使って、VSync同期をオフにした場合の計測値も併せて計測してみた。そのほかのテストについては、基本的にデフォルト設定のまま計測している。

上回っている。

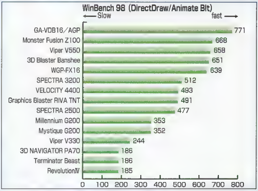
これまで、QUAKEⅡのOpenGLモードを、XGA以上の解像度でプレイできるビデオカードはごく限られていた。Voodoo2のSLIモードでしか実現できないため、導入をあきらめていたゲーマーもいることだろう。ところが、今回評価したビデオカードはどれも1枚のカードだけで、XGAでのプレイが可能だ。ただ、快適にプレイするためには、解像度を問わず最低30FPSは必要となる。そう考えると、PentiumⅡ 400MHzを搭載したマシンでも、Bansheeではやや苦しい。また、Savage3D、MGA G200では、800×600ドットでも30FPSを切ってしまう。しかし、Riva TNTについては、XGAでも平均で38FPSのスコアをたたき出しているため、現実にXGAのQUAKEⅡをストレスなく楽しめるのは、Riva TNT搭載カードだけと考えてよいだろう。

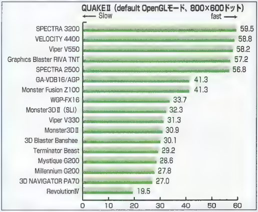
パフォーマンス重視ならRiva TNT Glideにこだわるなら Banshee

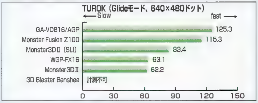
新しくビデオカードの購入を考えているユーザーには、今回のベンチマークテストの結果が一つの判断材料になるだろう。ゲーム以外の汎用的な用途を考えているユーザーであれば、2D／3D性能のバランスがよいSavage3D搭載カードやMGA G200搭載カードでもじゅうぶんだ。また、Voodoo2をすでに持っているユーザーであれば、Riva TNTと比べて安価（実売価格2万円以下）という点でも購入の対象になるだろう。

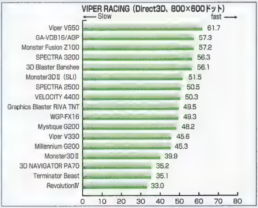
しかし、バリバリの3Dゲームを楽しむのなら、Riva TNTまたはVoodoo Bansheeを選択するのが妥当だろう。突出した3D性能を誇るRiva TNTは、ゲーム用カードとしては第一の候補だが、Glideへの対応を考えるとVoodoo Bansheeも捨てがたい。従って、予算を度外視した場合の最良の選択は、Riva TNT搭載カードとVoodoo2搭載カードの組み合わせ、低予算でゲームを楽しみたい場合はBansheeを選んでみてはいかがだろうか。

	Savage3D		MGA G200		T2RⅣ	RIVA128	Voodoo2	
	Terminator Beast	3D NAVIGATOR PA70	Millennium G200	Mystique G200	RevolutionⅣ	Viper V330	Monster 3D Ⅱ	Monster3DⅡ (SLI)
	186	186	353	352	185	244	—	—
	—	—	—	—	—	—	57.40	58.90
	—	—	—	—	—	—	45.70	59.10
	—	—	—	—	—	—	—	52.40
	39.2	34.3	39.9	34.8	23.3	38.5	38.5	43.9
	29.2	27.0	27.8	28.6	19.5	31.3	30.9	32.3
	21.5	20.2	18.5	17.2	12.4	計測不可	—	計測不可
	16.6	16.2	40.4	計測不可	11.0	計測不可	—	—
	—	—	—	—	—	—	62.2	83.4
	61.6	60.0	56.8	54.6	28.3	46.1	65.7	83.7
	40.8	39.8	45.3	40.7	22.2	33.1	46.6	75.0
	55.8	—	—	—	29.8	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	47.1	46.9	55.6	52.6	41.5	38.8	55.0	52.1
	35.1	35.2	45.3	48.2	33.0	45.6	39.9	51.5
	62.0	62.8	55.9	50.1	24.0	31.8	59.8	60.0
	23.51（注3）	20.01（注3）	1.78（注4）	1.80（注4）	1.97（注4）	18.14	17.80	20.17









PostPet 2001

あのポストペットのニューバージョンが登場 新しいペットと機能を紹介

文／DearM

メールを運ぶと成長する楽しいペット

1997年暮れのCD-ROM版発売以来、一躍人気者となったポストペット。この冬、4体の新ペットも加わってさらにパワーアップした「PostPet 2001」が登場する。

ポストペットとは、パソコンの中で飼っているペットが電子メールを運んでくれるソフトだ。

普段、デスクトップ上に表示される部屋の中で遊んでいるペットは、ユーザーがメールを書いて送信ボタンを押すと、おもむろに手紙を抱えて部屋の外へ出かけていく。これでメール送信は完了。こうして送られたメールを相手側もポストペットで受信すると、相手が飼っているペットの部屋のドアをトントンとノックして、メールを届けにやって来るのだ。中に入り、手紙を置いてしばらく遊んだ後、ペットはまた自分の部屋へと帰っていく。再び送り主がメールチェックをすると、配達を終えたペットが自分の部屋のドアを開けて帰って来る。ポストペットのメールの送受信は、このような仕組みになっている。

メールと一緒に花を持ってくることがあるのも、新機能の一つだ

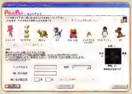
無事相手にメールを届けたペットが帰って来たら、受信簿を見てみよう。「ひみつ日記」という手紙が入っているはずだ。これは、ペット自身がおつかいの報告を書いたもの。ペットはメールをたくさん届ければ届けるほど、よりたくさん成長する(見た目は変わらない)。ペット自身が飼い主あてにメールを書いてきたり、自分の部屋によく遊びに来る(メールを届けに来る)相手に、勝手にメールを書いたりするようになるのだ。「ひみつ日記」同様、ペットが書くメールの中身はユーザーの意志とは無関係なため、何が書かれているのか分からない。さらに、おつかいに出かけたペットが宝物を拾ってきて、こっそり宝箱にしまっておいたりすることもある。このような予想のつかない楽しみを味わえるのも、ポストペット人気のポイントだろう。

新キャラクター登場 世話もより多彩に

性格も好みも異なる 個性的なキャラクターが合計8種類に

今回の新バージョンの目玉は、新たに4体のペットが仲間入りしたこと。これまでのペットは、テディベア「モモ」、ミニウサギ「ミッピ」、オカガメ「スミコ」、ネコ「フロ」の4種類だった。これらに加えて、ひみつメカ「シンゴ」、ビッグマウスハムスター「じんぱち」、フクロペンギン「ウシェ」、イヌ「ジョン」が新登場。全部で8種類の中から選べるようになった。

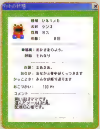
ちなみに、旧バージョンのポストペットではこれらの新ペットを表示できない。これらのペットが旧バージョンのユーザーの部屋にメールを届けに行った場合には、相手先では紙袋をかぶった「アンノウンくん」として現れる。



最初に選んだペットの種類や名前は変更できないので、慎重に決めよう

好物の骨めがけて近づいてくるイヌ。ちなみにこの部屋は、おまけデータの「羽たまごの部屋」(CLAMP作)。ほかにも、七つのお部屋プラグインが収録さ

新キャラクターが旧バージョン(PostPet Version1.1)のユーザーの部屋に現れると、このようなアンノウンくんとして表示される



世話の仕方や、メールを運んだ数によってペットの状態は変化する

ペットが部屋に出入りするシーンを楽しむためには、メールのやりとりはポストペットユーザー同士で行なう必要がある。そのほかのメーラーを使っている相手にメールを送りたい場合には、これまでどおり「ポストマン」という郵便配達ロボットを使う。ペットは、メールを届けに出かけてしまうと、基本的には相手がメールを読んでくれるまで帰って来ない(あきらめてメールだけ置いて帰って来ることもある)。だが、こうした場合や、ペットの不在時や添付ファイルを付けたい場合も、このポストマンに任せればOKだ。ただし、ポストマンはペットとは違うので、ひみつ日記も書かないし、メールを届けに行っても、部屋の中に帰って来たりするシーンはない。あくまでも、実用的なメールの送受信用に使用するものだ。

ペットは単にメールを運ぶだけではなく、普段自分の部屋の中にいるときには、おやつをあげたり、洗ってやったりと世話をすることができる。ペットの性格や好みには、種類による違いや個体差もあるので、反応もさまざまだ。また、世話の仕方や運んだメールの数などによる、その時の機嫌や体調が「ペットの状態」として表示される。マウスでなでてやれば状態は良くなるし、相手先でたたかれたりするとショックを受ける。ペットには寿命があるのだが、飼い方次第で寿命は延びるとも言われている。

©1996-1998 Sony Communication Network Corporation All rights reserved
画面は開発中のものです。最終デザインとは異なることがあります。

新メニューのおもちゃで ペットを喜ばせよう

今回は世話のメニューに、新たにおもちゃが追加された。デフォルトで用意されているおもちゃは、バナナの皮、ぬいぐるみ（ももぬいS）、レコードプレーヤーの三つ。気に入るかどうかは、ペットのその時の機嫌によって異なる。今回飼ってみた「ひみつメカ」は、ぬいぐるみがいたくお気に入りの様子で、ハートマークを出しながらしきりに抱きついて遊んでいた。

おもちゃメニューからぬいぐるみを出してやると、大喜びして遊ぶひみつメカ

自分のペットだけでなく 友達のペットも洗える

ポストペットには、ペットの清潔を保つために「洗う」というメニューが用意されている。新バージョンでは、自分のペットだけではなく、部屋に遊びに来たよそのペットも洗ってやることができるようになった。

メールを届けに来たペットを、洗ってあげることもできるようになった。これは、ひみつメカの部屋に遊びに来たハムスターを洗ってやっているところ

種類が増えたおやつ ペットの嫌いなものも表示可能

おやつの種類も増え、特別な効果を持つ「ふしぎおやつ」も登場。部屋のデザインや、時々窓の外を通り過ぎていくエキストラゲストの新種も追加されている。

従来より、隠し機能として、（Windows版の場合は）Shiftキーを押すとマウスポインタの形がペットの好物に変わるというものがあった（例えば、テディベアなら「はちみつ」、ネコなら「ねこじゃらし」など）。これを表示させると、ペットは喜んでマウスポインタの近くに寄ってくるのだ。今回は、ShiftキーとCtrlキーを一緒に押すと、ペットの嫌いなものが表示される機能も加わった。マウスポインタがこの形になってしまうと、ペットは途端に汗を流して逃げ回る。

マウスポインタの形が嫌いなものになると、ペットはそれから遠ざかろうとして逃げ回る

メールソフトとしての 機能もパワーアップ

ポストペットは、メールをやりとりするコミュニケーションを楽しむエンターテインメントツールとしての趣が強いものだ。それだけに、もともとポストペットはメールソフトとしての機能はごくシンプルなものだった。しかし、新バージョンではメールの管理を便利にする機能も追加されている。

引き出しの数が九つに 便利な検索機能も追加

受信したメールを分類しておく「引き出し」が三つから九つへと増加。さらに、送受信したメールのログは差出人や日付、タイトルをキーにして並べ替えることができるようになった。「検索アリ」という検索機能もついているので、たくさんのメールの中から特定のキーワードを探し出すのも簡単。メールを作成するときに自動挿入する自分の署名についても、ペットで運ぶときのものと、ポストマンで運ぶときのものとを別々に設定しておけるようになった。

検索機能の使い方も簡単　文字を入力しし、検索開始のボタンを押すだけだ

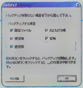
まとめ送りやソート機能も

送信簿の中にある複数のメールをポストマンがまとめて送信してくれる「まとめ送り」機能や、受信簿、送信簿、おともだち帳で「並べ替え（ソート）」機能が使えるようになった。

ポストマンを使うメールの場合のみ、複数のメールをまとめて送れるようになった

バックアップ機能で もしもの場合も安心

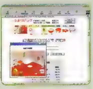
使い込むほど成長するポストペットだけに、何かのトラブルに備えて、データのバックアップをとっておきたいもの。これまでは、ユーザーが手動で該当フォルダをコピーしておく必要があったが、今回よりメニューの中に「バックアップ」という項目ができた。これにより、簡単にペットのデータをとっておける。万が一の場合にも、ペットをトラブル前の状態に復活することができる。


バックアップしたい項目をチェックし、データを保存するフォルダを指定るだけでOK

ポストペットパークで 最新情報をゲット

ポストペットユーザーなら、ぜひともSo-netのホームページ「ポストペットパーク」（http://www.so-net.ne.jp/postpet/）にアクセスしてみよう。キャラクター関連商品の通信販売を取り扱っているほか、操作に関するFAQも掲載されているので、分からないことがあるときには、大いに役立つはず。

さらに、月額300円（税別）でメンバー登録をすると、随時追加されるおやつをダウンロードできたり、ペットキャラクターのオンラインゲームで遊んだりもできる。スロットマシンでゲットした資金を元手に、パーツを選んでオリジナルの部屋を作る「ぷまリビング」も楽しい。さらに、ユーザー用の掲示板やチャットルームが用意されていて、ペットによる運動会やお花見など四季折々のイベントも行われている。これらに参加すれば、ますますポストペットの楽しみが増えるだろう。


ポストペットパークではオリジナルの部屋を作成できる。（画面は、10月末現在のもの。家具の種類は入れ替わる可能性がある）

なお、通常版の発売に先駆けて、初回生産限定版として、ペットのフィギュアが4体ずつ付いたスペシャルパッケージも発売される。ファンなら見逃せないだろう。

Information
発売元：ソニーコミュニケーションネットワーク
問い合わせ先：03-3446-7555
ポストペットホームページ：
[illegible]
価格：通常版パッケージ／3,980円（税別）、スペシャルパッケージ／5,980円（税別、初回限定生産）（いずれもハイブリッド版）
OS：Windows 95／98（Windows版）、漢字Talk7.6以上、OpenTransport 1.[illegible]以上（Mac版）
CPU：
486SX 33MHz以上（Windows版）、68040 33MHz以上（Mac版）
メモリー：8MB以上
ビデオ：640×480ドット以上、256[illegible]
[illegible]
12日、通常版パッケージ12月25日

I M P U L

ゲームのやり過ぎのためか腱鞘炎になってしまった。これは、QUAKE II以外のゲームに浮気したため神様が罰を与えたのだと少々反省している。私がこのコーナーを執筆するのは今月までだが、これからもQUAKE IIを見守っていくことにしよう。さて、今回はCNETでの受賞や、新パッケージの発売が決まるなど、話題の多い月となった。

文／baron(小辻秀宣)

関連ホームページ

The Class of '98 Awards on CNET
http://www.cnet.com/Content/Reports/Special/Awards98/?st.cn.fd.gen.gp

Best Internet Play Component
http://www.cnet.com/Content/Reports/Special/Awards98/ss09.html

公式ページにはまだロゴしか掲載されていない。ここから1999年の3Dシューティングの新たな動きが始まるのだ

関連ホームページ

QUAKE III ARENA オフィシャルサイト
http://www.quake3arena.com/

関連ホームページ

PC GAMERのホームページ
http://pcgamer.ign.com/main.html

このたび発売されるQUAKE THE OFFERINGは、一時代を作り上げたタイトルが一つに詰まっている。QUAKE IIIをやる前に予習しておくのも悪くない

EXTREMITIESにバンドル予定のモジュール

QWar2	Rocket Arena 2
Kick	Action Quake 2
Capture!	Eraser Bot
Power Ball	Jailbreak
Rail Arena	C.H.A.O.S. Deathmatch
Red Rover	

CNET主催の1998年度最優秀ネットワークゲームに輝く

CNETと言えば、閲覧者も多い超有名サイトだ。このたび『The Class of '98 Awards on CNET』と題して、同サイトが選ぶ1998年の優秀な製品に賞が与えられた。その中に、わが「QUAKE II」も名を連ねていた。

入賞した部門は、最優秀新製品賞のiMacや最優秀Webグラフィック製品賞のマクロメディア Flash 3.0と並ぶ、最優秀インターネットプレイコンポーネント賞だ。インターネット上において最高に盛り上がったQUAKE IIのマルチプレイが評価されて今回の受賞にいたったようだ。具体的には、常に何千ものサーバーが立てられ、特別な手続きなしにすぐに遊べることと、本体にアドレス帳が備えられており、好きなサーバーを登録できることなどが評価の対象となったようだ。

ほかにゲーム関係としては、最優秀オンライン専用ゲーム部門で「ULTIMA ONLINE」が受賞している。

QUAKE III ARENAニュース続報

公式サイトがオープン

10月17日にオフィシャルサイトができた。しかし、10月末の時点では大きなロゴがあるだけで、まだ何もない。

スクリーンショットがWEB上で違法公開!?

10月の初めから10日ごろまで、「QUAKE III ARENA」(以下、QUAKE III)のスクリーンショットが初めてWeb上に登場して話題になった。イギリス版『PC Gamer』誌に掲載された画像を違法にスキャンしたものだったため、現在は公開されていない。

合法にスクリーンショットを見たいなら、『PC Gamer』を探すか日本のゲーム雑誌(『Play Online』?)に掲載されるのを待つしかなさそうだ。

QUAKE／QUAKE IIに新パッケージ

アクティビジョンはQUAKEの新パッケージ「QUAKE THE OFFERING」の発売を発表した。これは、本体に二つのミッションパックを同梱して$34.99と低価格にしたもの。まずは、アメリカとカナダ向けに1万本以上出荷されるようだ。

QUAKE IIでも、新パッケージの発表がid Software社からあった。「QUAKE II INTERNET PACK No.1:EXTREMITIES」というタイトルで、世界中に出回っているモジュールの中で良質なものをいくつかまとめて本体にバンドルしたもの。バンドルされるモジュール名は別表のとおりだ。なお、ボーナスとして特製QUAKE IIIポスターが付いてくる。

マップ＆モデルコンテストが世界規模で開催

オーストラリアの「Impulse 98」というQUAKEサイトで、世界規模のマップとモデルのコンテストが行われた。ダイアモンド・マルチメディアやAMD、ロジテックなど、パソコン業界では有名な企業がスポンサーとなっている点が注目される。

本誌が発売されたときには、すでに優勝者が発表されているはず。優勝者の作品は、ホームページにてダウンロードできるようになる予定なので、ぜひともその出来を試してほしい。

関連ホームページ

Impulse 98 : Wireplay LAN Championships.
http://impulse98.playnow.com.au/

マップ部門
http://impulse98.playnow.com.au/main/mapcomp.htm

モデル部門
http://impulse98.playnow.com.au/main/modelcomp.htm

Ver.3.20βがリリース デモプレイ中の撮影が可能に

今回は、Ver.3.18のときと同じくβバージョンでのリリースだ。これは、id Software社のメインプログラマーのほとんどがQUAKE IIIに従事しているための措置だろう。

Ver.3.20βで特筆すべきなのは、Ver.3.19のサーバーでも接続できることだ。これまではサーバー側が対応するまで、プレイヤーは新しいパッチの導入を待つ必要があった。Ver.3.18βのときは、ほとんどのサーバーがバグを恐れてか対応せず、あまり使えないパッチとなっていた(バグレポートも集まりにくい)。今回は、それに教訓を得ての修正だろう。

最もうれしい変更点は、デモの最中でもF1～F12キーを使用可能になり、スクリーンショットが撮れるようになったことだ。今までは、メニュー画面が現れて撮影ができなかった。この変更で、ゲームプレイ中に撮影する必要が無くなり、かなり楽に撮れるようになる。Webの主催者にとってはモジュールやミラクルプレイなどの画像の紹介がしやすくなるわけだ。そのほかの追加・修正点は以下のとおりだ

① Ver.3.19に入っていたpak2.pak、VWepモデルを

SE999

GROUND ZEROと同一のものにした。pak2.pakは本来45KBだったが、Ver.3.19のものは間違いで2.7MBもあった

② テキストの中にデモ再生中の早送りを可能とするエイリアスとそのバインド例が載っていたが、うまく動かなかった。追加情報が欲しいところだ

③ VWepを「THE RECKONING」の追加武器にも対応するようにした

④ playerlistコマンドによるサーバークラッシュなどサーバー関係のバグ修正

⑤ そのほかネットワーク関係を含むバグフィックス

「DOOM」「WOLFSTEIN 3D」「QUAKE」歴代idゲームがQUAKEⅡ上でよみがえる

本コーナーの読者ならご存じと思うが、QUAKEⅡはモデルやスキン、サウンド、マップなどを自由に作成して使用することができる。これを最大限に利用して、id Software社の歴代ゲーム「DOOM」や「QUAKE」の感覚をQUAKEⅡ上に再現してしまおうというモジュールが「Generations」だ。

原稿執筆時点ではβ版のため、実現しているのはQUAKEのみだが、その再現性は素晴らしいの一言に尽きる。対戦用のマップとしては、QUAKE用のDM2、DM3、DM4、DM6が含まれている。いずれも良い出来だ。最終的には、これに「DOOM」の1、2と「WOLFSTEIN 3D」が加わる予定だ。

日本語での解説ページはFUJIWARA's Webにある。

GenerationsでQUAKEのDM4を遊んでみる。再現性の高さに懐かしさを感じる人もいるのでは？

関連ホームページ

Generations Quake 2 Mod Main News
http://www.planetquake.com/generations/

FUJIWARA's Web
http://www.gaminator.com/gamers/fujiwara/index.html

新たな国内サーバーが誕生

国内に、新たな高速QUAKEⅡサーバー「SRS-QUAKEⅡ」が誕生した。現在は、デスマッチ用（上級者・初心者）、CTF、Lithiumと四つ用意されている上、一時的にほかのモジュールのサーバーも立ち上げているようだ。自宅からINS64（bekkoame）で接続してみたが、どれもPING値は100を切っていて非常に快適だった。

SRSとは、プロバイダーのSRS（上位テレウェイ）のこと。サーバー本体は、DOS/Vパラダイスでおなじみの株式会社サードウェーブから提供されている。DOS/VパラダイスにはQUAKE時代からのQUAKER（バトルネームの末尾に「-V」が付いている）が何人かいて、彼らとSRSの共同で立ち上げたものだ。

企業が立ち上げるPING値の良いサーバーは日本には少ないため、こういうケースがもっと増えてくれるとありがたいのだが……。

SRS-QUAKEⅡサーバー

デスマッチ（上級者用）	quake2.srs.ne.jp:27910
デスマッチ（初心者用）	quake2.srs.ne.jp:27913
CTF	quake2.srs.ne.jp:27911
Lithium	quake2.srs.ne.jp:27912

関連ホームページ

SRS GAMES
http://www.games.srs.ne.jp/index.html

SRS Internet Service
http://www.srs.ne.jp/

DOS/Vパラダイス
http://www.dospara.co.jp/

ロケットマニア必修モジュール「Disposable Heroes」

BlasterとGrenades以外の武器はすべてRocket Launcherというモジュールが「Disposable Heroes」だ。

爆発すると毒ガスや神経ガスの出るものからブラックホールのできるもの、核爆弾までさまざまなロケットがある。着弾までのスピードにも違いがあり、ロケットマニアにはたまらないだろう。対戦用マップも二つ用意されている。

SPORE CLOLD BOMB（胞子弾）は、着弾すると紫の爆風が広がる。これに触れると、体が胞子におかされてじわじわと体力を奪われる。ほかにもNUCLEAR BOMBやBLACK HOLE BOMBなどもある

関連ホームページ

The Coven Home Page
http://www.thecoven.com/news.html

通なQUAKER養成コラム

世界中のQUAKERのランクが分かる

世界中のQUAKEⅡサーバーを監視して、プレイヤーやクランのランキングを決めているのが、「Champions League for Quake」だ。10月末現在、5158サーバー、6495クラン、約25万人のQUAKERの動向を見ている。ランキングは単にデスマッチだけではなく、CTFやRocket Arena2などのモジュール別に集計されている。

人気のあるサーバーやマップもランキングされているので参考にされたし。

Champions League for Quake
http://clq.ucc.nl/flash.asp

QUAKEⅡフィギュアの写真公開

Play Online10月号で、QUAKEⅡフィギュア制作を報じたが、Web上で写真が見られるようになった。id Software社と販売元のReSaurus社のホームページで、発売は、1999年1月に延びたようだ。ゲーム以上にリアルで気持ち悪い。「Made from 100% recycled Space Marines」という記述が笑える。

id Software's Quake 2 -Collectibles page
http://www.idsoftware.com/quake2/collectibles.html

ReSaurus
http://www.resaurus.com/quake/quakemain.html

Quake Rocks!
http://www.toymania.com/news/indy/quakepreview.shtml

今回で私の担当は最後となります。次回からは、QUAKEのニュースサイト「Baseq2」の主催者、tkl氏が担当されます。

さらに内容の深いIMPULSE 999になるだろうと個人的にも楽しみです。これまで、私のつたない文章にお付き合いいただき、ありがとうございました。

UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.008

発売から1年を経たULTIMA ONLINEに再び激動の時代がやってきた。三つの仮想世界（日本サーバー）と、これに追加される新世界（ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE）が、立て続けに登場したのである。今回のUO.netは、日本サーバーにまつわる話を中心にお届けしよう。　文／PC-Nuts

日本サーバーの登場によって再燃するUOワールド

発売当初の「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）は、日本人にとってやや敷居の高いゲームといわれていた。しかし、現在ではエレクトロニック・アーツ・スクウェアが積極的にサポートしていることもあって、随分と遊びやすくなっている。一つは、クレジットカードがなくてもプレイできるGame Time（3ヵ月分のクーポン券）の販売。そしてもう一つが、9月29日に稼働を開始したYamatoとAsuka、10月31日に新たにオープンしたWakokuという三つの日本サーバーである。これら三つの新サーバーは国内に設置されているため、ネットワークゲームにつきものの通信遅延（ラグ）が、従来に比べ非常に少なくなっている。

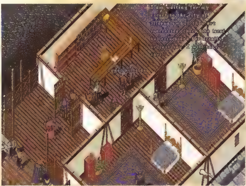
また、UOは10月末に「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」（以下、UOT2A）としてリニューアルされた。このUOT2Aは、既存ユーザーにとってはアドオンというべき存在で、新世界の追加とインターフェース面などに改良がなされたものだ。中でもユニコード対応によって、日本語とドイツ語による会話が可能となった点は大きい。今まで仲間同士ではローマ字が使われてきたが、やはり普通の日本語は読みやすい。英会話にたけた人でないと難しかった「ごっこ遊び」（RPG）という面でも、より面白くなるのではないだろうか。日本サーバーであれば、日本人による日本語のプレイヤーイベントも期待できそうだ。

確実に遊びやすくなったUOだが、一つだけ勘違いしてほしくない点がある。それは、UOはあくまでオープンなネットワークゲームであるということだ。ゲームシステムの基本表記はすべて英語であり、どのサーバーにおいても世界中の人が参加できる。他者との出会いにおいて、英会話のスキルが必要になることは、日本サーバーでも頻繁にある。英語というと構えてしまうかもしれないが、気楽な海外旅行に出かけると考えてくれればいい。ブリタニアという異国で、国籍を問わず、まったく知らない人と出会うこと。これは、UOの最も根底にある面白さなのだ。

ついに始まった日本サーバーあせらず行こう？

日本サーバーの登場は、既存の日本人UOプレイヤーへも大きな影響を与えた。今まで遊んでいたPacificやBaja、Sonomaなどの旧サーバーから、Asuka、Yamato、Wakokuへ移住するという選択肢が生まれたのである。UOは、複数のサーバーにキャラクターを作成できるが、通信環境の観点から見た日本サーバーの魅力は捨てがたく、かなりの日本人がメインサー

新サーバー特有のプレイヤーの家がまったくない風景は、なぜか泣ける。UOを始めたころの思い出が走馬灯のように駆けめぐったのは、筆者だけではないはずだ

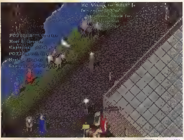


次々とプレイヤーがログインし、熱気あふれる日本サーバー始動直後の宿屋。Asuka、Yamato、Wakokuという三つのブリタニアでは、これからどのような物語が紡ぎだされていくのだろうか

バーを移したようだ。もちろんここには、新サーバーの魅力にひかれた人も少なくないだろう。新サーバーに移るということは、既存のキャラクターのデータや不動産、場合によっては築き上げてきた人間関係も失うことになるが、それを新たに作る機会でもある。プレイヤーの家一つない大地、何も決まっていない人間関係、そして全財産がたった100gpのキャラクター。三つのブリタニア世界では、それぞれの夢や野望を秘めたキャラクターによって、新たな歴史が始まったのだ。

筆者も日本サーバーオープン初日から参加したが、プレイヤーに蓄積されたノウハウのすごさと、その差が大きいことを改めて痛感した。人によっては面食らったかもしれないが、サーバー初期には、Gate Travelといった便利な魔法はないし、Marked Runeすら最初はだれも持っていない。移動は徒歩が基本になるので、Moon Gateの場所を知らないと、町と町の移動も大変である。船でなければ行けない島もたくさんあるので、船の操作も必要だ。もちろん、全員100gpしか持っていないため、いちばん安いSmall Ship(12500gp)の購入も容易ではない。商売も通常のサーバーと違って限られてくる。例えば、Shovelさえあれば、すぐに稼げるMinerだが、Free Forge(家が朽ち果てた後に残ったForgeや、開放されたForge付きの家)もなく、作ったIngotを買い取る資金を持つ鍛冶屋がそもそもいない。そして普通にもうかる職業は皆が殺到するため、供給過多に陥いる。NPCとの売買を巡って激烈な争いとなり、資金や商品が再補充されるタイミング(約55分)を知る者だけが商売を続けられる。

なんともすさまじい世界であり、途方に暮れる者もいれば、数日で家を建ててしまう者、1週間も経たないうちにギルドの冠を付け、ダンジョンで争う人々までいた。1年以上のプレイ経験を持つ人々がたくさんいるブリタニアは、新たにUOを始める人にとって、つらい出来事も多々あると思う。テクニックやキャラクターのステータスばかりが気になるかもしれないが、ここはぜひ開き直って、自分のペースでじっくり遊んでみてほしい。プレイヤーが、右も左も分からないNewbie(新人)を卒業するまでの期間が最も楽しく、特に同じNewbieのプレイヤーと一緒に遊ぶのがお勧めだ。


テレホーダイタイムともなると、Britainの1st Bankは商売人でにぎわう。英語、日本語が飛び交う様は、見ているだけでも面白い

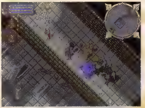
その時の経験は、後のUOライフで決して無駄にはならない。あせらず行こう。

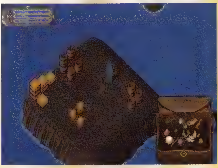
C8 Scrollの入手先

新サーバー初期において、プレイヤーの間で最も需要のある商品は、魔法を使うためのScrollである。というのも、ショップのNPC Mageが売ってくれる(再補充される)Scrollは、C4(Circle4)が最高だからだ。余談になるが、Greater HealやRecallといった必須魔法があるC4が欲しければ、Moonglowの北の魔法屋へ行けばいい(これはYamatoの場合で、サーバーによって異なるようだ)。ここへはMoon Gateを利用して行くことができるので、だれもが購入できる。賢い人は、ここでC1～C4までをそろえたSpell BookをBritainやVesperなどの大都市で高値で売っていた。

C5以上のScrollを手に入れるには、Inscript(書写)のスキルを持つプレイヤーから購入するというのが一般的だ。実は、これに関連して、日本サーバー起動前から、一部のプレイヤーの間で一つの危惧があった。以前はモンスターからすべてのScrollを手に入れることができたが、バージョンアップの過程でモンスターはC8のScrollを出さなくなったとうわさされていたのだ。既存のサーバーであれば、すでにだれかが持っているので問題ないが、新サーバーではInscriptしようにも元が手に入らない。Resurrection(蘇生)の魔法なしのブリタニアは、いったいどうなってしまうのか?と勝手に心配していたのである。

今回Yamatoにおいて、新サーバーの本当の初期段階に立ち会うことができた。結論を言うと、そのような心配の必要はなく、新たに興味深い事実も判明した。ダンジョンにはさまざまなオブジェクトが初期配置されており、数種類の宝箱と樽があることは知っていると思う。この樽から、C8のScrollを手に入れることができるのだ。ただし、この樽はランダムにダンジョンに出現するものではなく、一定の場所に初期配置として並べられたものだけである。一例としては、CovetousのLevel3の北東にある部屋などがそれに当てはまる。ここにある樽を初期の位置から一マスでも動かしてしまうと、アイテムは出現しなくなってしまう(つまり、樽が珍しいからといって取ってしまったり、何の気なしに動かしてしまうとダメなのだ)。何人かのプレイヤーから、Lich LordがC8 Scrollを持っていたとも聞いた。仮に樽がないとしても、安心してほしい。


C8をゲットできるといううわさのLich Lordは、DecietのLevel4にしかいない。いろいろな意味で危険な部屋だが、特に、視線(呪文のターゲットや会話)が奇妙に遮られている点には注意。ほかのプレイヤーと会話したければ、すぐ隣に立って行おう


ダンジョンShame Level4の湖にある小島。これが初期配置で、画像を見ても分かるように、樽が2段に積み重なっている。プレイヤーがこれを積み重ねることは決してできない。筆者は、ここでC8 Scrollをはじめ、いくつかのMagic Itemを手に入れた

UOの変わった遊び方 −レアアイテムの収集−

ブリタニアの世界には、膨大なアイテムが存在する。武器防具や洋服、装飾品、食べ物、家具から職人の道具まで含めると、400種前後もあるのだ。これらは町のショップや職人のスキルを持っているプレイヤーキャラクターから手に入れることができる。

これとは別に、特殊なアイテムも少なくない。町やダンジョンでしばしば見かける樽などがその一例で、レアアイテムとプレイヤーの間で呼ばれている。調査したところ、それらは大別して、

①Origin Systems社主催のイベントの賞品
②サーバーの初期設定として配置されたアイテム
③バグや仕様変更に伴うアイテム

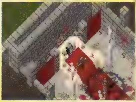
の三つがあることが分かった。①や②は保管も可能で、今まで特におとがめもない。そのため、一部のプレイヤーは、UOの楽しみ方の一つとして、これを収集したり売買して遊んでいる。③はいろいろなケースがあるので一概には言えないが、ほとんどのものがバグや不正な行為によって現れたアイテムだ。中には超レアアイテムとして知られる「持ち運び可能な滝」や、「黒Tub」など、ブリタニアの人々に面白がられているアイテムもある。また、度重なる修正によって消えていったアイテムもある。例えば、先の1.25.35パッチで動物からFur(毛皮)が得られなくなった。これまで、Furは簡単に手に入り、経済的価値もなかったため見向きもされなかったが、今ではレアアイテムとして収集に走る輩もいる(笑)。サーバー負荷を軽減するため、プレイヤーが所持できるアイテムはしばしば制限されてきたが、こういった楽しみ方ができるのもUOならではの魅力ではないだろうか？　不正な行いは別として、実害がなく、プレイヤーの楽しみともなるアイテムは、筆者もぜひ欲しいところだ。

知人の協力によって撮影したレアアイテムの数々。うわさによると、サーバー初期に手に入れられるだけでなく、いつの間にか再配置されることもあるらしい。家などに飾ると泥棒に狙われるため、銀行の中に保管している人が多い。ちょっぴり残念

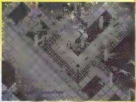
Furは、古くから遊んでいる人にはまったく珍しくないアイテムだ。日本サーバーでは、パッチが施されたのが稼働直後だったため、入手は難しい

ハロウィンのイベントサーバー「Abyss」

去る10月31日、ハロウィンのイベントとしてAbyss(奈落)というUOサーバーが公開された(3日間のみの運用)。Guard(衛兵)による保護が受けられないブリタニアで、モンスターなどに変身して遊ぶという、正にお祭り的な内容だった。各地にはさまざまなゲートが用意され、これをくぐるとParadinやLich Lord、しまいにはBalronにまで変身できるという仕掛けだ。当然ながら町中は地獄絵図。変身したプレイヤー同士の壮絶な戦いが繰り広げられた。設定しだいでこれほどまでに変わるUOのシステム。特殊な設定のサーバーが一般公開されたり、人間以外のクリーチャーをプレイヤーが操れる要素の導入などを勝手に想像してしまった。



同じブリタニアとは思えぬほど、装飾が変えられたAbyss。Lord Britishの謁見の間にも、怪しいアンクや魔法陣があった



キャラクターの成長や財産を蓄えるといった発想はまったくなし。Abyssの楽しみ方は、やはり同じ種類のモンスターとなったプレイヤー同士で協力することだろう。モンスターのステータスを調べて回った人もいる?

アカウントの復活方法

以前UOをプレイしていた人が再びブリタニアに戻るには、「アカウントの復活」が必要となる。以前は、直接Origin Systems社へ国際電話をかけねばならず、苦労した人も多いと思うが、現在はWeb上で手続きができる(http://ultima-registration.com/jstart.html)。「アカウント変更」から「支払いプランの変更」を選び、Game TimeかMonthly Planのどちらかで再度登録し直すだけでよい。ただし、アカウントを停止してから90日以内でなければ、以前のキャラクターデータを使うことはできない。

アカウントの新規作成や変更などを行うレジストレーションサイトも日本語がサポートされた

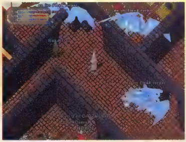
発売後に確認できた UOT2A新着情報

UOT2Aが発売され約1ヵ月。さまざまな逸話があったことが予想されるが、ようやく落ち着いてきたころだろうか？ ここでは、UOT2Aに関連した新情報や、Tipsを紹介しよう。

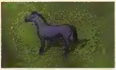
新世界の名称は「The Lost Lands」

最初に、本誌12月号の特集以降に分かった情報をまとめておこう。まず、気が付いたのは、一部の地形が変更されたことである。例えば、ベータテスト期間中は家まであったDelucia北部の平原も、起伏の激しい地形となっている。また、ベータテストを通じて改善されたものの、依然としてスタック（身動きがとれなくなる）する地形があるようだ。TeleportやRecallの魔法が使えるように各自準備しておきたい。もしもの際には、Sextant（六分儀）を持っていると、GM（ゲームマスター）に現在地を伝えやすいだろう。ちなみに、SextantはUOT2Aの世界でも機能する。これによると、UOT2Aの世界は「The Lost Lands」というのが正式名称らしい（ほかの地名は、製品付属の地図に書かれたルーン文字を解読すると、判読可能なものもあるが、現時点では不明）。

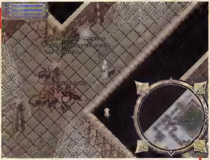
新クリーチャーに関する変更点も数多くある。TerathanとOphidianは世界観どおり互いに攻撃し合うようになり、強さも調整されている。ただし、現段階では、マニュアルに掲載されているモンスターの一部は登場していない。唯一確認できたのは、ベータテスト後期から登場したNightmareだけである。今後のパッチに期待しよう。



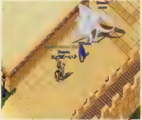
本誌12月号の画面写真では違和感のあったアイス系のクリーチャー。現在は白や水色などのふさわしい色に変更されている



見てのとおり馬の姿をしたNightmare。飼い慣らすことも可能だが、生息数が非常に少ないため、高値で取引されそうだ



Terathan Keep（Papua西のダンジョン）では、両種族をうまくおびき寄せれば、命を救われることもあるだろう



新世界でしか現れないモンスターも、グラフィックが既存のUOで使われているものならば、ブリタニア側へも連れてこれるようだ。新たに乗用可能となったLlamaは注意が必要。現在、ブリタニア側でLlamaに乗っかることはできない（T2A世界から乗ったままブリタニアに着いても、降りたり、ログアウトしてはいけない）

コットン大騒動

ベータテストではRespawn（再生成）速度が早く、騒動となったコットン（Cotton）畑。コットンは町のTailorショップで高値（35〜45gp前後）で売れるため、これをひたすら拾えば、あっという間に大金を得ることができたのだ。実は、アップグレード版発売直後も、まったく同じ状態であった。そのため、Delucia北のコットン畑では、異様な光景が繰り広げられた。Orc mageが来ようと、Lich先生が来てもおかまいなし（笑）。皆黙々とコットンを拾い続けていたのである。ようやく事態に気付いたOrigin Systems社によって、これらの畑は封鎖された。ゲームバランスを壊すとして、マクロツールを使ったユーザーを厳しく摘発しているにもかかわらず、このようなRespawn速度のままUOT2Aを開始したのは、釈然としないものがある。

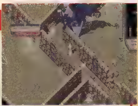
Yamatoにあるコットン畑の普段の風景と、今まさにそれが封鎖されようとしている様子（10月29日深夜）。サーバーによっては、注意書きの看板が出ていた

Bard最強伝説？

UOT2Aはパッチによって、ゲームバランスがかなり頻繁に変わる。最近では、モンスターがDispelの魔法を使うようになり、Flour（小麦袋）も通り抜けるようになった。また、新世界のダンジョンはモンスターのRespawn速度が早く、数も多い。そのため、Bard（吟遊詩人）の人気に拍車をかけている。最低限必要なスキルは、Musicianship（音楽）、Provocation（扇動）、Peacemaking（なだめ）、Hiding（隠れ身）の四つで、注意点とこつは次のとおり。

①むやみやたらに扇動してはいけない
②扇動したモンスターは確実に死ぬようにしなければならない
③犯罪フラグが立ってしまったら、HidingとPeacemakingを活用する

①が最も大事な点で、これは心構えでもある。独り善がりなプレイのためにBardになることはやめていただきたい。また、②はテクニックとして必須である。扇動したモンスターをそのままにしておくと、ほかのPCに攻撃し、犯罪フラグが立つので、気軽に町に戻れない（いつ犯罪フラグが立つか分からず、突然町中でGuardに殺されてしまう）。原則として、弱いモンスターを強いモンスターへ扇動すると良いだろう。



Balronと直接戦って勝つことは不可能に近い。Terathan Keepでは、2匹同時に出現するため、Bardが活躍するに違いない

Blizzard

こたつでネットワークゲームする季節がやってきた。ビームとミサイル、鋼の剣とファイヤーボールに満たされたハートウオーミングな冬休みを前にして、battle.net対応タイトルも次々とアップデートされている。今回はSTARCRAFT Ver.1.03とDIABLO Ver.1.07の二つのパッチ情報を中心に紹介する。

文／安井 勉

全24項目にも及ぶ DIABLO Ver.1.07パッチの変更点

Ver.1.07パッチの変更点は24項目にも及ぶ。詳細は表Aに列挙しているが、新たな追加を行ったというよりも、主にバグフィックスを目的にしたものである。表を見れば、深刻なバグ、中程度のバグ、ささいなバグと、ゲームに与える影響ごとにクラス分けされ、修正が加えられていることが分かるだろう。

この中には、筆者がBlizzard Entertainment社(以下、Blizzard)に報告したバグも含まれている。本誌9月号で、「DIABLO II」についてのインタビュー記事を掲載したが、その際に筆者周辺で明らかになっていたバグを報告しておいたのだ。MAZOの紹介をした10月号でも、バグについては多少触れているので、どのバグを報告したのかは熱心な読者であれば想像がつくと思う。

試しにHell／Hell B13Fに出向いたところ。モンスター(Fire Drake)のHP表示が正しくなったらしい。of hasteのsuffixが修正されたと公式ページではコメントされているが、実際は修正されていないようだ

これらの修正された項目の中には、「こんなバグがあったのか」と今まで気が付かなかった問題点まで列挙されている。発売されてからおよそ2年にもなろうという「DIABLO」というタイトルを、Blizzardがいかに愛し、また大切に品質を向上させていく努力をしているかが分かる。

ゲームプレイやバランスに影響しそうな修正は、主に"中程度のバグ"とされている中にある。攻撃速度の補正などについては、既存のプレイヤーのアイテム観を一変させてしまうほどの大きな影響を与えている。なにせ今まで何の効果もなかったReadinessが、いきなり使えるアイテムの仲間入りをしたのだから……。

Ver.1.07のパッチは、すでに1998年9月末の時点でリリースされており、スケジュール的には12月号で紹介することも不可能ではなかった。しかし、「Ver.1.07パッチによりルーター経由でbattle.netに接続できなくなった」といううわさが流れ、OCNを利用している筆者は試すことをためらったのである。そのため、読者の方々への情報提供が遅れてしまい、申し訳なかったと思っている。もちろん、Ver.1.07パッチによってルーター経由の接続が不可能になったわけではなく、NATやIPマスカレード(ファイアーウォールも含まれるのかは未検証)などの機能を使ってbattle.netに接続不可能になっただけだ。また、この問題についてはユーザーサイドからも非公式ながら解決策が提供されているし、Blizzardも最優先で対策を施す予定のようだ。

from Far East

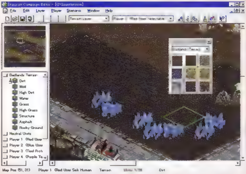
Campaign Editorへの修正が大部分のSTARCRAFT Ver.1.03パッチについて

STARCRAFT Ver.1.02パッチが発表されてから2ヵ月、現地時間の10月9日にVer.1.03パッチがリリースされた。われわれの感覚からすると、矢継ぎ早のパッチリリースに思えるが、Ver.1.03での修正のほとんどはCampaign Editorに対して行われたものだ。詳細については表Bを参照してほしい。

この中でゲームプレイに影響がありそうな項目は、新しいLadder用のマップが追加され、古いLadderマップではLadderゲームができなくなったこと、そして、Disconnectの判定が従来の"ゲーム開始より5分間"から2分間に短縮されたことなどである。

前パッチであるVer.1.02で追加されたPGLゲーム、BROOD WARのシングルシナリオ作成に、より細かな修正が必要になったことだろうと推察できる。これによって、ユーザー作成のシナリオも増えるのではないかと筆者は予想している。

STARCRAFTのパッチ、DIABLOのパッチともにbattle.net接続時に自動的にダウンロードされる



新LadderマップGauntletをCampain Editorで開いてみた。きれいな左右対称の2人対戦マップだ

表A DIABLO Ver.1.07パッチの修正点

深刻なバグ
Black Death(Zombieタイプのモンスター)に攻撃または殺されたときにクラッシュする問題の修正(殺されて、キャラクターが復活する際のクラッシュも含まれる)
Indestructibleの装備だけを身につけて、Hidden Shrineに触れた場合にクラッシュする問題の修正
中程度のバグ
Town Portalの魔法でダンジョンに降りたときに、壁の中で移動できなくなる問題の修正
難易度Hellのモンスターの攻撃命中度が増すように修正
Mana Shieldの魔法によって、無敵または不可視の状態にできる問題の修正
RogueがLevel13～15のわなを正確に解除できない問題の修正
ゲーム開始時または保存時にユニークアイテム(例えば、Optic Amulet)がまれに別のアイテム(多くは平凡なアイテム)に変化してしまう問題の修正
そのほかの魔法がまったく使えなくなることから、Mana Shieldを繰り返し(128回以上)唱えることができないよう修正
Thieves、Speed/Haste、Balance/Stability/Harmony、Piecing/Bashing/PunchingのSuffixが正常に機能するように修正
Mana Shieldがレベル上昇によって効果が薄れるようになる問題を修正
Mana Shieldの効果がある状態であっても、一度の攻撃で大幅なダメージを受ける問題を修正
Gargoyleタイプのモンスターの振る舞いによって、炎のダメージ付きの弓矢による攻撃が邪魔されてしまう問題を修正
Spell Bookが開いている状態でも、ベルトアイテムの5～8番目のアイテムがマウスの右クリックで使える(飲む/唱える)ように修正
Lazarusが弓矢や魔法のダメージから不死身状態になり、ゲームが進行しなくなる問題を修正
ささいなバグ
効果が持続していれば、Mana Shieldはほかのプレイヤーから確認できるようになった
近接しているプレイヤーからもNovaの魔法が視認できるようになった
Adriaが売るBook(魔法書)は、それを読むことができるプレイヤーからは白く見えるようになった
盾を装備した状態は、正確にほかのプレイヤーから確認できるようになった
NightmareとHell難易度に登場するモンスターのヒットポイントは正確に表示されるようになった
シングルプレイ時に、Diablo(モンスター)が死の苦しみを迎えている状態で、セーブゲームをロードし直すことにより、効果音が消えることはなくなった
すでに登録されているbattle.netアカウントのキャラクター名は、変更可能になった
特別なbattle.netチャットルームアイコンは正常に表示されるようになった
ドイツ語バージョンでは、ドイツ語が正常に表示されるようになった
すでに登録されているキャラクターにキャラクター名を変更するバグはなくなった

表B STARCRAFT Ver.1.03パッチの修正点

ローカライズされたバージョンで、ボタンやホットキーなどが正しく表示されるようになった。追加として、battle.net接続時にチャットヘルプやアカウント情報も正しく表示されることになる
battle.netの記録として勝敗がカウントされるためには、従来のゲームスタートから5分ではなく2分経過した時点で有効となる
とても長いゲームでTerranのAIが停止してしまうことはなくなる
"set next map"のトリガーを使ったカスタムマップでは、セーブされたゲームをロードした場合にのみ正確に機能するようになる
いくつかのLadderゲーム用マップがSeason-03のために追加された。古いLadder用マップはOldLadderディレクトリに移動し、"Blizzard Approved(Blizzard推奨)"にダウングレードされる。(8)Green Valleys.scmはLadder用として承認された。Blizzard推奨にダウングレードしたマップでは、Ladderゲームをプレイできなくなる
(4)Ashrigo、(4)Remote Outpost、(2)Gauntlet、(4)Bone Canyonの4マップが新たにLadderゲーム用のマップとして追加された
ZergのBurrow能力(地中に潜って隠れる)を使っている場所にArbiterの隠ぺいフィールドが通過すると、ネットワークゲームでは同期せずに発見されてしまうバグを修正
"MOVE UNIT"トリガーは、追加されたものがあっても正確に動作する。追加される建物などがあった場合などの処理が追加された(詳細は省略)
"CREATE UNIT"または"MOVE UNIT"トリガーで操作される建物は、位置などが正しくなる
中立のプレイヤースロットが所有権を持つ、初期の搭載数が0以上のCarrierが、ゲームをクラッシュさせてしまうことはなくなった
"MOVE UNIT"トリガーが実行されている最中のユニットを"KILL UNIT"した場合にゲームがクラッシュすることはなくなった
Doodads(マップの飾りなど)は"MOVE UNIT"トリガーで操作することはできない
カウントダウンの最大値は99:99:99(時:分:秒)となる。とても短いミッションで経過時間が不正確に表示されるバグはなくなった

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第7回　日本初の商用ネットワークゲームを支えたソフトメーカー

ネットワークゲームはアメリカが発祥の地だというイメージがあるが、実は日本でも13年も前から一般向け商用サービスが開始されていた。当時の日本では、パソコン通信というメディアの初期にあたり、現在のようなインターネットによるネットワークゲームなどは考えられなかったが、その未開のマーケットに挑戦したのが、「武勇伝」で知られるシステムプロである。今回はシステムプロにお邪魔して、13年間にわたるネットワークゲームの管理ノウハウなどをお聞きした。　文／安井　勉

株式会社システムプロ　国分靖哲氏
http://www.systempro.co.jp/

13年前に登場した国内初のネットワーク麻雀ゲーム

コンピューターの技術は、それがソフトウェアであれ、ハードウェアであれ、日進月歩のペースで進化し続けている。ネットワークのインフラについても同様のことが言え、今でこそISDNやOCNが一般化しているが、13年前はモデムですら一般的ではなく、音響カプラと呼ばれる原始的な通信機器を使用していた。それが300bpsのモデムへ移行し、さらに1200bpsへと通信速度を増していった。当時のパソコン通信事情を知る読者は少ないだろうし、そのころの技術者も少ないだろう。そこで、システムプロの国分靖哲さんに、当時のネットワークゲーム事情についてお話を聞いてみた。

筆者　国分さんは、いつごろシステムプロに入社されたのでしょうか。

国分　平成2年ですから、8年ほど前になります。

筆者　アスキーネットなどのパソコン通信サービスが元気だったころの時代ですね。御社が始められたネットワークゲームは、パソコン通信上の番組としてサービスされていたのでしょうか。

国分　いえ、当初は直接弊社のアクセスポイントまで電話をかけていただく形式でした。当時から横浜に立地していましたから、その後、遠距離からアクセスされる方のためにフランチャイズ制にして、全国各地にシステム一式を設置していましたね。

筆者　インターネット全盛の今では考えられませんが、当時ではよくある形態ですね。その後、パソコン通信サービスとのゲートウェイ接続を開始されたのですか。

国分　PC-VANやニフティサーブ、当時ケイネットと呼ばれていたコペルニクスなどと、X.25というパケット通信型のプロトコルを使って接続を始めました。直接電話をかけてもらうのと違って、間に一つ、パソコン通信のホストが入りますから、応答速度が新たな問題点となってきました。

筆者　当時の通信環境って、どの程度のものだったのでしょうか。

国分　4人打ち麻雀のネットワーク版のサービスを開始したころは、300bpsのモデムが精いっぱいでした。私が入社した頃は、1200bpsから2400bpsのモデムが一般的でしたね。もちろんMNPのようなエラー訂正機能はモデムに付加されていませんでした。

筆者　回線トラブルやタイムアウトが発生したらどうなるんですか。

国分　当時はハードウェア的にもソフトウェア的にも、データをリカバリーするような仕掛けはありませんでした。そこで、エラー修正をするためのライブラリーを自作しまして、それを組み込んでましたね。

筆者　回線切断についても対策されていたのでしょうか。

国分　ええ、もともとプレイヤーが4人集まらなくても、思考ルーチンを持つコンピュータープレイヤーが参加する仕組みでしたから、回線切断などでプレイヤーとの接続が途絶えると、自動的にコンピュ

TCP/IP

ーターによる代打ちができるようになっていました。もちろん、ドロップしたプレイヤーが再接続した場合は、その状態からプレイが継続できます。このあたりは、パソコン通信サービスのホストとの接続が行われてからの変更になりますけど。

筆者　ほかに、技術的に工夫された点などありますか。

国分　送受信するのは、たかだか数十文字のデータなんですが、それでも当時の通信環境では良好な動作結果を得られないんです。そこで転送データを少なくするなどの工夫をしましたが、細かいデータを多数送受信すると、かえって品質が下がったりして試行錯誤の繰り返しでした。また、各パソコン通信のサービスによって送受信可能な文字の種類などが異なるので、このあたりもライブラリー化して共通化を行いました。

ここまでの話をうかがって驚いたのは、つい最近のネットワークゲーム開発においても、同様の工夫が行われているということだ。インフラやハードウェアが進歩し、ソフトウェア技術が向上しても、ネットワークゲーム特有のプレイアビリティというリズム感については、各タイトルごとに工夫が必要なのである。おそらく同社が最新リリースしたゲームタイトルでも、13年前からネットワークゲームを開発、販売してきた経験が生かされていることだろう。

ネットワークゲームの管理はコミュニティ作り

本誌8月号のゲームソフトレビューで紹介した「武勇伝」は、システムプロが1998年6月に発売した完全ネットワーク仕様のゲームである。プレイヤーは三国志時代の武将になりきって、特定の勢力に属し、内政や戦闘に従事していく。ゲームバランスが良いだけでなく、メーカーにプレイヤーの声が届きやすいことでも評判は高い。ネットワークゲームをサービスする側として、どのようなサポートがプレイヤーからの好評を得るのだろうか。

筆者　たしか、武勇伝のサーバーはパソコンでしたよね。ネットワークゲームを作る有志のためにノウハウを提供する予定はありませんか。

国分　武勇伝はSCO UNIX、「競馬伝説」や「プロ雀士道」はSolarisのX86版を使用しています。どちらも、サーバー本体はパソコンそのものです。ワークステーションと比べて処理能力に見劣りがなくなったことと、コストの面で有利なのでパソコンを採用しています。残念ながら、今のところ、これらのノウハウを外部に提供する予定はありません。

筆者　UNIXというと敷居が高そうですが……。

国分　情報が少なく、周辺機器への対応などでインストールにすら手を焼かされます。ノウハウの外部への提供という点では、パソコン通信サービスのユーザー管理などを、弊社でお手伝いさせていただいたことがあります。

筆者　通信回線の問題もありますし、アマチュアがネットワークゲームのサーバーを常時設営するには、まだ時間が必要なのかもしれませんね。そういえば、御社のBBSとか拝見してますと、なかなか活発な議論が行われているようですね。

国分　BBSについては、ほぼ毎日目を通していますし、回答できるものについては、その場で回答しています。また、昼休みなどはシステムプロの社員が数名、ゲームにログインしており、ユーザーさんとの交流を積極的に行っています。

筆者　最近、プレイヤーによるオフラインミーティングがあったようですが。

国分　はい、弊社のスタッフも参加しました。大阪でのオフラインミーティングでは、1次会で武勇伝をみんなでプレイしたんですよ(笑)。

筆者　うぁ、熱心なプレイヤーに恵まれていらしゃいますね。さぞ、盛り上がったことでしょう(笑)。

国分　やはりネットワークゲームを作っていて、大切にしたいというか、育てていきたいのはプレイヤー同士のコミュニティだと思っています。それができるからネットワークゲームなんだと、私は思っています。

筆者　同感です。本日は、お忙しいところありがとうございました。

システムプロは、ネットワーク対応の競走馬育成シミュレーションゲーム「競馬伝説」の最新版を1998年末に発売する予定だ。4月にパッケージが発売されたプロ雀士道や、先に紹介した武勇伝を含めると、年内に三つのネットワーク対応ゲームタイトルがそろうことになる。ネットワークゲームが多くのゲームファンからの支持を得た今、10年以上の開発キャリアを持つ同社のゲームタイトルは、これからますます注目を集めることになるだろう。今後の活躍に期待するとともに、ネットワークゲームの開発者を志す読者の方々は、同社の手厚いユーザーサポートを参考にして欲しい。

専用サーバーにアクセスして最大100人での同時対戦が可能な「武勇伝」。三国志という時代の中で、プレイヤーは1人の将軍となり、ほかのプレイヤーと協力して敵の城を攻略していく

馬主となって競走馬を育てていく中央競馬シミュレーションゲーム「競馬伝説」。育成した馬がサーバー上のG1レースで優勝すれば、最高10万円の金券(図書券、商品券)が贈呈される

Macro Client Ping Algorithm

PRESENT

読者プレゼント 超豪華3大プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1

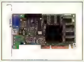
マイクロソフト(株)
その魅力と対応ゲームを、付録小冊子で徹底紹介した「サイドワインダー・フォースフィードバックホイール」を10名に。なお、このプレゼントに限り、応募締め切りを12月1日とさせていただきます。また、当選者の発表を12月3日にPlay Onlineのホームページで行います。

DE

(株)ネクステック
さまざまな特典も付いてくるダークアイズのオープンβテストのアカウントを100名に。当選者にはプレミアムカードが送られます。βテストの詳細は、p.018からのダークアイズ続報をご覧ください。なお、このプレゼントの応募締め切りは11月30日必着とさせていただきます。また、プレゼント希望覧には赤字で「DE」とご記入下さい。

2 Riva TNT搭載ビデオカードプレゼント

2A



(株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
2D/3Dコンボカードの定番となりつつあるViperシリーズの新製品「Viper V550」を1名に。

2B

JSI International社
アメリカで知名度の高いビデオカードメーカーSTB Systems社の「VELO CITY 4400」を1名に。

2C

カノープス(株)
ビデオ出力端子やVoodoo/Voodoo2搭載カードとの専用接続端子など、ゲームに最適な機能を備えた「SPECTRA 2500」を1名に。

2D

ウルトラローレイテンシーSGRAMを搭載し、テクスチャーデータを多用したゲームの描画に強みを持つカノープスの「SPECTRA 3200」を1名に。

※製品はすべてAGP版です。詳しくはp.105からの特集2をご覧ください。

3

アイドス・インタラクティブ(株)
今やパソコンゲーム界のアイドルともいえるレイラ・クロフトのマウスパッドを5名に。
※図柄は変わる場合があります。

4

20世紀フォックス映画(株)
鈍く光ったロゴがかっこいい「X-ファイル ザ・ムービー」のキーホルダーを4名に。

5

5A　5B

映画でも活躍を見せる「X-ファイル ザ・ムービー」のモルダー(5A)とスカリー(5B)のフィギュアを各1名に。

6

6A　6B

HUMAN SOFT社
ロゴをあしらったマグカップ(6A)とTシャツ(6B)をそれぞれ2名に。

7

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
免停をかけてパトカーとカーチェイスを繰り広げる「ニードフォースピードⅢホットパーシュート」を3名に。

8

ツクダシナジー(株)
あの伝説のゲームを15年ぶりによみがえらせた「LODE RUNNER2」を2名に。

9

マイクロソフト(株)
あらゆる機体での空戦を可能にした「Combat Flight Simulator」。そのロゴ入りポロシャツを2名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1998年12月24日(2月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Play Online
月刊プレイオンライン

読者アンケート&資料請求サービス

本誌に掲載されている広告の詳細な資料を希望される方は、下記の二つの方法でご請求ください。
読者プレゼントの応募も兼ねています。

①資料請求ハガキで請求

右の資料請求ハガキの表・裏をご記入のうえ、ご希望の資料請求番号のチェックボックスに ☑ をお付けください。
（☑は黒のボールペンでお願いします。）

※資料請求番号は各頁の下欄に記してあります。
※切手を貼る必要はありません。そのままご投函ください。

②インターネットで請求

資料請求のホームページにアクセスしてください。

http://www.play-online.com/ad/

資料請求フォームが表示されますので、画面の指示に従って必要事項を入力ください。

料金受取人払
目黒局承認
1325

差出有効期間
平成11年9月
30日まで
（切手不要）

153-8964

（受取人）
東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局
月刊プレイオンライン編集部　行

フリガナ			生年月日	年齢
氏　名			19　年　月　日生	歳
ご住所	〒　－	☎（　）　－		
	都道府県	市区郡		
勤務先名 学校名		所属・役職／学部		
電子メールアドレス		パソコン歴	約　年	
希望プレゼント番号				

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

月刊プレイオンライン 1999年1月号
資料請求サービス　希望製品番号　（1月20日消印まで有効）

- □ H03 ツクダシナジー
- □ 001 NTTデータ
- □ 002 日本テレコムODN
- □ 003 日本テレコムODN
- □ 007 松下電器産業
- □ 009 アートディンク
- □ 010 メディアクエスト
- □ 011 マイクロソフト
- □ 013 エムスリイエンタテインメント
- □ 00A シーズウェア（片観音ポスター）

Play Online 月刊プレイオンライン 1999年1月号 読者アンケート

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)
□雑誌の評価記事 □広告 □ホームページ □体験版 □友人からの情報 □店頭
□話題になっているから(売れているから) □その他

●インターネット歴
□未接続 □1年未満 □〜2年 □〜3年 □〜4年 □4年以上

●お使いのプロバイダーは(いくつでも)
[ ]

●プロバイダーの選択ポイント(いくつでも)
□料金 □アクセスポイント数 □バックボーンの太さ □回線の混雑率 □サポート体制
□会員専用のコンテンツ □オプションサービス □ネームバリュー
□その他[ ]

●インターネットへの接続方法(主に使うもの)
□33.6kbps以下のモデム □56kbpsのモデム □ISDN □OCN
□校内・社内のLAN □CATV □接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか
□〜1時間 □〜2時間 □〜3時間 □〜4時間 □4時間以上 □週末のみ

●次にほしいものはなんですか(いくつでも)
□パソコン □モデム □TA □ダイアルアップルーター □液晶ディスプレイ
□ディスプレイ □メモリー □HDD □CD-ROM □MO □DVD □CD-R
□グラフィックカード □3Dアクセラレーター □サウンドカード □ドリームキャスト
□その他[ ]

●本誌をどこでお知りにになりましたか
□書店 □雑誌・新聞広告[媒体名:]
□バナー広告[HPのURL:]
□知人・友人の勧め □その他[ ]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)
□インターネットマガジン □日経ネットナビ □インターネットアスキー □Hello! PC
□日経バイト □ログイン □コンプティーク □電撃王 □テックWIN □週刊ファミ通
□日経クリック □月刊アスキー □週刊アスキー □日経パソコン □DOS/Vマガジン
□DOS/Vパワーレポート □アスキーDOS/V ISSUE □PC WAVE
□その他[ ]

●Play Onlineの購入は
□[ ]月号より毎号購入 □月によって購入 □はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか?(いくつでも)
□最新のゲームニュースを知りたいから
□好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
□好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
□パソコンのハード・ソフト情報が載っているから □値段が手ごろだから
□欲しいプレゼントがあるから □CD-ROMに入っているゲームがよかったから
□その他[ ]

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか

噂の新作 続々入荷

日本全国通販 OK / 代引き 銀行振込 による お支払い

振込口座先　東京三菱銀行　秋葉原支店　普通 0555209(株)メッセサンオー

OVERTOP

お申し込みは電話で **03-3255-3500** 又はインターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop**

NEW TITLE

SIN：罪　発売中
(Jマ付)
Quakeを超えられるか？
3Dアクションゲーム
¥6,400

TOMB RAIDERS III
(完全日本語版) 12月18日 ¥6,400
待ちきれない人は11月27日Jマ付 発売
全世界でシリーズ通算1000万以上の大ヒットとなった、「トゥームレイダース」シリーズ最新作!!

Falcon 4.0　今冬発売予定
遂に発売か？
待ちに待たされた
期待のフライトゲーム
¥TEL

Microsoft Combat Simulator　発売中
マイクロソフトから
遂に登場
フライト・コンバット・ゲーム
¥TEL

Delta Force　今冬発売予定
超リアルな
ソルジャー・アクション
ゲーム
¥TEL

Baldur's Gate　12月18日発売予定
(Jマ付)
遂に発売決定!期待のネットワークゲーム。Diabloにはまったなら
このゲームは気になるはず
¥TEL

Need For Speed III　発売中
(完全日本語版)
実際のスポーツカーを乗り回すレースゲーム、「ニード・フォ・スピード」最新版
¥6,600

STAR TRAK：KlingonHonorGuard　12月21日
(Jマ付)
またまた登場、スタートレックを舞台にしたゲーム。
今回はQuake系アクションゲーム。
¥7,600

CARMAGEDDON II　今冬発売予定
根強い人気のアクション
カーゲーム「カーマゲドン」
続編登場
¥TEL

European Air War　発売中
WW IIを舞台にした
フライトゲームの最高峰
¥TEL

SPEC OPS　今冬発売予定
追加シナリオ
Ranger Team Bravo
追加シナリオ＆ミッション
さらにネットワーク対応に
¥TEL

SHOGO：昇剛　発売中
海外生まれの
最新3Dロボットアクション
ゲーム
¥6,400

WW II FIGHTER　今冬発売予定
Jane'sコンバットシリーズ
今度はプロペラ機でコンバット
¥TEL

SuperBike World Championship　今冬発売予定
Virgin発のバイクゲーム
MotoRacerを超えられるか？
¥6,600

F22:Total Air War　11月27日
(完全日本語版)
DIDのF22の最新作か早くも
日本語で登場!!
¥7,400

Moto Racer II　今冬発売予定
バイクレースゲームの最高
傑作の新作!!
¥TEL

Trespasser　今冬発売予定
Doom/Quake系アクションゲーム
リアルに3Dで表現された
恐竜たちを撃ちまくれ
¥TEL

大ヒット作の続編や、話題の新作が、年末に向け続々
入荷予定!今年のヒット作も大量在庫有り
ソフトの入荷及び在庫状況のお問い合わせ、
通販のお申し込みは **03-3255-3500**

BEST SELLER GAMES

AH-64D Longbow2(Jane's)(マ)	¥6,600
Commanche Gold(マ)	¥8,000
F-15(Jane's)(マ)	¥6,600
F-22(J)	¥7,400
F-22 Add-Onデザートミッション(J)	¥4,000
IAF(Jane's)(マ)	¥6,600
IF/A-18E CSF(マ)	¥7,400
Team APACHE(マ)	¥6,400
RED BARRON II(E)	¥4,800
X-Wing vs TIE Fighter(マ)	¥6,800
iF22 v.5(E)	特価¥3,800
USNF Final Mission(Jane's)(マ)	¥7,400
Fighter Anthology(Jane's)(マ)	¥6,600
ReturnFire2(マ)	¥6,200
MS Flight Simulator 98(J)	¥9,200
北海道シーナリー(J)	¥3,000
東北・上信越シーナリー(J)	¥3,000
関東・甲信越シーナリー(J)	¥4,400
中部・近畿シーナリー(J)	¥3,000
中国・四国シーナリー(J)	¥3,000
九州シーナリー(J)	¥3,000
沖縄・奄美シーナリー(J)	¥3,000
M1 TANK PLATOON II(J)	¥8,400
688(I)HunterKILLER(マ)	¥5,100
Formula 1(マ)	¥8,400
Motocross MADNESS(E)	¥8,200
Castrol HONDA SuperBIKE(マ)	¥5,800
MOTOR HEAD(E)	¥5,800
GRAND PRIX legend(E)	¥6,200
Colin McRee Rally(E)	¥5,800
F1 Racing Simulation(マ)	¥5,600
ULTIMA ONLINE Second Age(マ)	¥7,400
MTG:Online Edition(J)	¥8,200
Quake II(マ)	¥7,400
Quake II:THE RECKONIG(マ)Add-on	¥4,980
Quake II:Grand Zero(マ)Add-on	12月中旬
Unreal(マ)	¥5,480
BARRAGE(マ)	¥6,600
INCOMING(マ)	¥7,800
FORSAKEN(マ)	¥5,600
POSTAL(マ)	¥6,800
POSTAL 拡張キット(マ)	¥4,800
THE FULL WORMAGE(E)	¥5,800
SPEC OPS(マ)	¥6,800
RAINBOW SIX(マ)	¥6,800
FINAL FANTASY VII(E)	¥7,200
URBAN ASSALT(J)	¥7,400
JEDI Knight(マ)	特価¥4,800
Diablo(マ)	¥6,800
Diablo Add-on Hellfire(マ)	¥4,800
DUNE 2000(E)	¥5,400
Might&MagicIV(マ)	¥7,600
Might&MagicIV完全日本語版	12月中旬発売予定
Total Annihilation(マ)	¥5,600
Total Annihilation Add-on(マ)	¥3,800
STAR WARS REBELION(マ)	¥6,800
STAR CRAFT(マ)	¥6,800

(E)……英語版　(J)……日本語版
(マ)……英語版日本語マニュアル付

JOYSTICK & GAME PAD

FLIGHT Controller

〈Microsoft〉
SideWinder
ForceFeedback Pro…… ¥15,600
Precision Pro…… ¥15,600

〈CH Products〉
F-16 FighterStick…… ¥13,800
F-16 CombatStick…… ¥8,600
Virtual Pilot Pro…… ¥10,800
Pro Throttle…… ¥13,800
Pro Pedal…… ¥10,800

〈ThrustMaster〉
F-16 FCS…… ¥15,600
F-16 TQS…… ¥15,600
RCS…… ¥14,800
X Fighter…… ¥7,600
TOPGUN(USB Version) ¥7,400

その他Suncom,SAITEK,Logicool社製 Joystickも取り扱っております

Wheel Controller

〈ThrustMaster〉
Nascar Pro Racing Wheel ¥17,800
Nascar SPRINT Wheel…… ¥12,800

〈CH Products〉
Racing Wheel…… ¥17,800
Racing System…… ¥12,800

〈SC&T〉
ulmate MER 4 PER…… ¥17,800

Game Pad

〈Microsoft〉
SideWinder
Game Pad…… ¥4,400
Free Style…… ¥7,980

〈SAITEK〉
X6-30M…… ¥2,200
X6-31M…… ¥3,800
X6-32M…… ¥4,800

その他、USBゲームパッド、キーボードエミュレーション式パッド等在庫、盛り沢山。

Graphics Card

〈Diamond〉
VIPER V550 SDRAM16MB AGP ¥25,800/PCI ¥24,800
Monster Fusion(3Dfx Voodoo Banshee)SDRAM 16MB AGP ¥21,800/PCI ¥19,800
Monster3D II(3Dfx Voodoo2) 12MB ¥22,800/8MB ¥16,800

〈Canopus〉
SPECTRA3200(RIVA TNT)SGRAM32MB AGP ¥31,800
SPECTRA2500(RIVA TNT)SDRAM32MB AGP(VIDEO-OUT付) ¥29,800
PCIモデル近日発売!
PURE3D II LX(3Dfx Voodoo2) 12MB PCI ¥34,800/バルク版PCI ¥29,800

〈CREATIVE〉
3D Blaster Banshee SDRAM 16MB AGP ¥18,200/PCI ¥16,800
Graphics Blaster TNT SDRAM 16MB AGP ¥22,950/PCI ¥22,500

〈ATI〉
RAGE FURY SDRAM32MB AGP&XPERT128 SDRAM 16MB AGP 近日入荷!!

Sound Card

〈CREATIVE〉PCIサウンドカード
Sound Blaster Live(EMU10K1)SPDIF 出入力付 ¥25,900
Sound Blaster Live Value(EMU10K1) ¥15,480
DirectSound3D、自社独自規格EAXに対応。
コンシューマ最高レベルのMIDI性能!
Sound Blaster PCI128 ¥10,800
Sound Blaster PCI128（直輸入、バルク品） ¥7,800

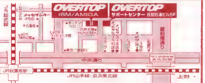
〈Diamond〉
Monster Sound MX300(Aureal Voltex2) 近日入荷!!
Monster Sound MX200(Freedom5600) ¥17,800
Monster Sound M80(Freedom5600) ¥11,800
Sonic Inpact S90(Aureal Voltex1) ¥6,800
Sonic Inpact S90(Aureal Voltex1)直輸入バルク ¥5,480

〈YAMAHA〉
WAVE FORCE 192XG(YMF724) ¥12,500

Computer Parts & Windows Games Plus

OVERTOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日　11:00～20:00
土曜日　10:00～20:00
日曜・祝日　10:30～19:30



TECHNICAL EDGE

新製品情報

3DNow!によってゲーマーの注目を集めている「K6-2」だが、AMDは動作周波数を500MHz以上に高めた「K7」を1999年の春ごろに出荷すると発表した。MMX2をサポートするKatmaiが同時期にリリースされる予定だが、こちらは440BX上でも動作するSlot1対応のプロセッサー。一方、K7は、ベースクロック200MHzを採用した、まったく新しいプラットフォームとなるため、このK7によって、ゲームの世界がどのような進化をとげるのかに注目したい。

Hardware ベースクロック200MHzを採用したAMDの次世代プロセッサー

AMD-K7プロセッサー

アメリカのAMDは、「K6-2」の後継製品にあたる第7世代プロセッサー「AMD-K7」の技術情報を公開した。

0.25ミクロンプロセス技術を用いて2200万のトランジスタを集積、最高で72個のx86命令を制御できる。CPUクロックは500MHz以上で、スケーラブルマルチプロセッシング対応200MHz Alpha EVシステムバスインターフェースを搭載し、ベースクロック200MHzのマザーボードに対応する。128KBのL1キャッシュを本体に内蔵するほか、64ビットのバックサイドL2キャッシュインターフェースにより、512KB～8MBまでのL2キャッシュをサポート。もちろん、K6-2同様3DNow!テクノロジーも搭載する。1999年の上半期には、CPU本体をはじめ、対応マザーボードやチップセットが市場に出そろう予定。

Hardware パソコンと連動するコードレス電話をマイクロソフトが発表

Microsoft Cordless Phone System

アメリカのマイクロソフトは、同社から発売される電話機としては第1号となる「Microsoft Cordless Phone System」を発表した。

パソコンのシリアルポートに接続する電話機本体、使用周波数帯900MHzの受話器、充電用受け台により構成されるシステムで、電話会社が提供する発信者番号通知サービスの機能を拡張するソフトが付属する。このソフトにより、複数の発信者に向けて個々に違ったボイスメッセージを準備しておくことができるほか、優先度の高い発信者からの着信のみを受け付けたり、希望しない発信者からの呼び出しを拒否したりすることができる。また、口頭で簡単な命令を電話機に伝えるだけで、電話を掛けさせたりメッセージを確認することも可能。送受信されるすべての通話は自動的にパソコンに記録される。なお、11月時点では、日本で販売される予定はないが、製品化の検討は進められている。

対応OS：Windows 95／98
価格：199ドル
問い合わせ先：03-5454-2300

Hardware

3D描画機能を強化したCyrixの次世代プロセッサー

ハラペーニョ

ナショナル・セミコンダクターの子会社であるサイリックスは、6x86シリーズの後継プロセッサー「ハラペーニョ」の技術情報を発表した。

CPUコアと完全にパイプライン化されたL2キャッシュをCPU内部に搭載、CPUコアと同じ周波数で動作させることによって、メモリーアクセスによる遅延を解消した。キャッシュ容量は256KBだが、典型的な512KBのオンチップキャッシュに匹敵する高速処理が可能。ビデオカードは、このL2キャッシュを、テクスチャーキャッシングや、マルチパスグラフィックス機能の複合バッファとして使用できる。

また、新たな浮動小数点ユーティリティーは、独立した2組のFPU／MMXユニットを持ち、いずれにも完全にパイプライン化されたx87加算回路とx87乗算回路が含まれる。CPUコアとデュアルFPUを使う3Dグラフィックスエンジンが結合されており、MMXと3DNow!命令の両方をサポートする。CPUクロックは600MHz～800MHzで、来年の第4四半期ごろに出荷予定。

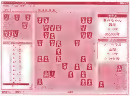
問い合わせ先：0120-666-116

Infrastructure 将棋、囲碁、麻雀のネットワーク対戦が楽しめるサービス

JustNet TAISEN

ジャストシステムは、JustNet上においてネットワークゲームが楽しめるサービス「TAISEN」を開始した。

3.6MBの専用アプリケーションをダウンロードしてインストールするだけで、気軽にネットワーク上で将棋、囲碁、麻雀が楽しめるようになる。麻雀で人数が足りない場合にはコンピューターが代わりに参加する機能や、将棋、囲碁ではゲーム終了後に棋譜のデータを取る機能もある。また、通常のゲームだけでなくチャット機能も付いているので、ゲームを観戦しながらチャットを楽しむこともできる。月額使用料金1,000円（半年一括の場合は5,000円）でだれでも利用できるほか、無料で10日間のゲスト利用も可能。



URL：http://www.justnet.ne.jp/taisen/
問い合わせ先：03-5412-2606

Hardware

XeonプロセッサーとRiva TNTを搭載したデスクトップパソコン

GX-450

日本ゲートウェイ2000は、Pentium II Xeon 450MHzを搭載したフルタワー型デスクトップパソコン「GX-450」を発売した。

マルチプロセッサー対応のマザーボードにPentium II Xeon 450MHzと440GX PCIチップセットを搭載したハイエンド機種。メインメモリーはPC100準拠のSDRAMで、標準で32MBを装備し、最大で1GBまで増設可能。ビデオカードはSTB nVIDIA Riva TNT 16MB AGP(VELOCITY 4400のOEM版)を採用しており、CD-ROMドライブは最大32倍速。ハードディスクは3.2GBから14GBまで自由に選択可能で、Windows 98またはWindows NT 4.0がプレインストールされる。エントリーモデルからハイエンドデュアルCPUモデルまで、4種類の基本構成が用意されているが、搭載メモリー量、OSの種類、DVD-ROMドライブやCD-RWドライブの有無、サウンドシステム、ディスプレイのサイズなどは自由に指定できる。

価格：26万5,400円より
問い合わせ先：日本ゲートウェイ2000
0120-54-2001

ワンポイント解説

マルチプロセッサーシステム

コンピューターに複数のCPUを搭載し、処理能力を大幅に向上させるシステム構成。マルチプロセッサーを実現するには、マザーボード、CPU、OSのすべてがマルチプロセッサーに対応していなければならない。Windowsファミリーでマルチプロセッサーに対応しているOSはWindows NTのみで、インテル製CPUで対応しているのは、Pentium Pro、Pentium II、Pentium II Xeonとなる。また、1999年の夏ごろに登場するDirectX 7はマルチプロセッサーをサポートするため、今後、ゲーム用途のマシンにもマルチプロセッサーシステムが普及する可能性が高い。

Hardware

ナンバーディスプレイ対応 ISDNターミナルアダプター

INSメイトV-30DSU

NTTは、ナンバーディスプレイ対応のDSU内蔵ISDNターミナルアダプター「INSメイトV-30DSU」を発売した。

アナログポート2基とデータポート1基を搭載する。アナログポートはナンバーディスプレイに対応しており、アナログ通信機器を接続すれば電話に出る前に、発信者(相手の電話番号)をディスプレイで確認できる。また、アナログポートへの着信信号をデータポートに送出し、相手の電話番号情報をパソコンの画面上に表示させることも可能。最高通信速度はMP方式による128kbps。Windows 95／98／NTおよびMacintoshに対応したセットアップツールを標準添付する。

価格：3万4,800円
問い合わせ先：NTT通信機器事業推進部
03-3509-8661

Hardware

V.90とx2の両規格に対応したボックス型FAXモデム

PV-BF5601 HMV、PV-BW5601 HMV

アイワは、56kbps対応ボックス型FAXモデム2機種を発売した。

「PV-BF5601 HMV」は電源回路内蔵タイプ、「PV-BW5601 HMV」はACアダプター接続タイプで、両製品とも56kbpsの国際標準規格ITU-T V.90およびx2に対応する。イラスト表示を採用したLEDインジケーターを搭載しているので、電源、パソコンのスタンバイ、オフフック、送受信といったモデムの動作状況が一目瞭然。一体型スタンドにセットして、タテ置き、横置きのどちらでも使用できる。また、製品にはインターネットエクスプローラー、英語翻訳ソフト、主要パソコン通信やプロバイダーとの接続ソフトが添付される。

価格：2万2,800円(PV-BF5601 HMV)、1万9,800円(PV-BW5601 HMV)
問い合わせ先：03-3371-7981

Hardware

ワイヤレス接続が可能なターミナルアダプターの子機

AtermRS10

NECは、ワイヤレスTA「AtermIW60シリーズ」の専用子機「AtermRS10」を発売した。

親機との間で64kbpsのワイヤレスデータ通信が可能で、親機を経由して、通常のターミナルアダプターと同様にインターネットへ接続できる。ワイヤレスなので従来のような配線が必要なく、パソコンの台数が増えても、後から子機を増設するだけで対応できるので経済的だ。製品にはアナログポートが1基搭載されており、子機に電話機、親機にPHSを収容して、ホームコードレスホンとして使用することもできる。

価格 2万4,800円
問い合わせ先：0120-36-1138

Software

インターネット経由で侵入するウイルスを自動検出するアンチウイルスソフト

VirusScan Ver.4.0 for Windows 95／98

ネットワーク アソシエイツは、アンチウイルスソフト「VirusScan」の最新バージョン「VirusScan Ver.4.0 for Windows 95／98」日本語版を発売した。

VirusScanは、マイクロソフトのPlus！をはじめ、大手パソコンメーカーのプレインストールマシンにバンドルされているアンチウイルスソフト。今回発売されたVer.4.0では、従来のVirusScanの機能に加えてWebScanXの機能を統合し、インターネットへの対応度を強化した。悪質なActiveXコントロールやJavaアプレットの侵入を阻止する「インターネットフィルター」、ダウンロードファイルに潜むウイルスをリアルタイムに検出する「ダウンロードスキャン」、受信メールボックスを検査してメールを開く前にウイルスを検知する「E-Mailスキャン」などの機能を搭載する。

また、ユーザーインターフェースも大幅に改善されており、一つの集中管理画面からウィザードを利用して、ウイルス情報のアップデートや検査のスケジューリング、アップグレードオプションなどを簡単に設定できるようになった。

対応機種：Windows 95／98が稼働しているPC／AT互換機、PC-98シリーズ
価格：6,500円
問い合わせ先：03-5408-0701

Software

ハードディスク管理を一手に引き受けるデスクトップユーティリティー

Nuts&Bolts

ネットワーク アソシエイツは、パソコンの使用環境を向上させるユーティリティー集「Nuts&Bolts」を発売した。

ハードディスクの診断／最適化／データ修復、ファイルの圧縮／解凍、ウイルスチェック、アプリケーション起動の高速化、機密ファイルの暗号／複合化など、ハードディスクを管理する上で必要となる機能のすべてを1パッケージに収録。内部的には各六つのモジュールからなる四つのプログラムにより構成されているのだが、ユーザーは集中管理画面を通して、モジュールやプログラムの違いを意識することなく、シームレスで効率の良いディスク管理を行うことができる。また、西暦2000年問題のチェックと補完機能も搭載する。

対応機種：Windows 95／98が稼働しているPC／AT互換機、PC-98シリーズ
価格：9,800円
問い合わせ先：03-5408-0701

Software

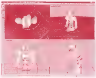
Voodoo2に対応した3Dデジタルコンテンツ作成ツール

MOTIVATE 1.5

住友金属工業は、3Dデジタルコンテンツ作成ツール「MOTIVATE 1.5」を発売した。

今回発表されたVer.1.5は、3月に発売した製品をTCP／IPネットワークに対応させたもので、同ソフトで開発したコンテンツは自動的にインターネットへの対応が可能になる。また、3Dキャラクターが周りの環境変化を判断・推測して自律的に動作する「インテリジェントデジタルアクター技術」を搭載、キャラクターの動きをすべてプログラミングする必要がないので、短期間・低コストでコンテンツを作成できる。

新製品では従来のOpenGLに加えて、レンダリングプラグインがDirect3DとGlideにも対応した。これにより、一般的なビデオカードからVoodoo2を搭載した3Dアクセラレーターまで、動作環境に応じたさまざまな3Dコンテンツの作成が可能となった。また、制作者はレンダリングプラグインの種類を意識することなく、コンテンツが作成できる。プラグインのソースコードは公開されているので、独自の機能拡張も可能だ。



対応OS：Windows NT 4.0
価格：50万円
問い合わせ先：03-5814-3021
URL：http://www.cyber-smi.com/motivate/

Software

ハードウェアデコーダー不要のDVDビデオ再生ソフト

SoftDVD

ノバックは、アメリカZORAN社製のDVD再生ソフトウェアプレーヤー「SoftDVD」を発売した。

SoftDVDは、ハードウェアデコーダー無しでDVDビデオの再生が可能。MPEG1およびMPEG2に対応し、暗号解読処理ソフトを内蔵しているため、コピープロテクトされたタイトルの再生も可能。マルチアングル切り替えや音声／字幕切り替えなどのDVDナビゲーションをフルサポートするほか、ドルビーデジタルオーディオにも対応する。

対応OS：Windows 95／98
動作環境：PentiumⅡ 233MHz以上、メモリー32MB以上、DVD-ROMドライブ必須
価格：8,800円
問い合わせ先：03-3817-8711

Etc.

セガサターン周辺機器接続用カードが当たるキャンペーン

ゲーム環境快適キャンペーン

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター購入者を対象に、セガサターン周辺機器接続用カードをプレゼントする「ゲーム環境快適キャンペーン」を開始した。

「GA-VDⅡ12／PCI」を購入してオンラインユーザー登録を済ませると、セガサターンのゲームパッドやコントローラーをパソコンに接続して使用するためのインターフェースカード「IF-SEGA／ISA」または「IF-SEGA／98」が、抽選で毎月100名に当たる。応募期間は1998年10月1日～1999年1月31日で、抽選の結果は毎月の応募期間終了後にホームページに掲載される。なお、登録ハガキによる応募はできない。

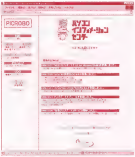
問い合わせ先：新製品案内窓口 076-260-1024
URL：http://www.iodata.co.jp/

Etc. 1万件以上のQ&AをWeb上で検索できるパソコンサポートサービス

パソコンインフォメーションセンターROBO

NECは、インターネット上のパソコンサポートサービス「パソコンインフォメーションセンターROBO」の情報内容と検索機能を大幅に強化した。

同社の電話相談窓口に問い合わせの多かった事例約1万1000件を、Q&A形式にまとめてWeb上で公開。ジャストシステムの「Justsystem ConceptBase Search1000」を使った情報検索システムによって、調べたい内容を自然文で入力するだけで、該当する事例が検索できるようになった。そのほかにも、同社製パソコンの修正／サポートプログラムの自動アップデート、各種周辺機器との接続可否情報、PDF形式のマニュアルの閲覧などが行える。



URL：http://www.nec.co.jp/picrobo/
問い合わせ先：0120-60-9821

ワンポイント解説

PDF (Portable Document Format)

DTPソフト、ワープロ、表計算などのソフトで作ったドキュメントを、そのままのイメージでインターネットやLANを使って配信するためのファイル形式。画像や彩色文字を使ったレイアウト画面をWebページに掲載できるという点においてはHTML形式と同様だが、PDFを使えば、HTMLでは表現が困難な複雑なレイアウトでも、印刷物と同等のクオリティーで再現することが可能。オリジナルデータと比べるとファイルサイズが非常に小さくなるのが特徴で、次世代のWebページ記述言語の標準となる可能性を秘めている。

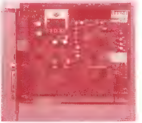
Webページに掲載されているPDFファイルは、アドビシステムズの「Acrobat Reader」を組み込んだブラウザーで閲覧できる。また、ダウンロード後のPDFファイルは、専用ビューワー「Acrobat Reader」を使って内容の参照、プリントアウトが行うことができる。

Hardware 4スピーカーを使って立体サウンドを楽しめるPCIサウンドカード

Sound Blaster PCI 128 for DOS/V

クリエイティブメディアは、PCIサウンドカード「Sound Blaster PCI 128 for DOS／V」を発売した。

対応APIはDirectSound、DirectSound3Dのほかに、新たにEAX（Environmental Audio eXtensions）もサポートしており、最大4台のスピーカーを使用したサラウンドサウンドが楽しめる。ゲームの場合、背後から語りかけてくる敵の声、見通しの良い通路で対戦相手を追い抜くときの効果音までをリアルに再現する。そのほか、128ボイスのウェーブテーブルシンセサイザー、ジョイスティックポートを標準装備する。



対応機種：インテル純正のマザーボードとチップセットまたは100%互換のマザーボードとチップセットを搭載したPC／AT互換機
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：1万3,800円
問い合わせ先：03-3256-5577

Hardware 5倍速DVD-ROMドライブを採用したDVD再生キット

Creative PC-DVD Encore5X Dxr2 for DOS/V

クリエイティブメディアは、DVD再生キットに5倍速DVD-ROMドライブを採用した「Creative PC-DVD Encore 5X Dxr2 for DOS／V」を発売した。

パッケージには、DVD-ROMドライブのほかに、MPEG-2ビデオ再生カード、接続ケーブル、PC-DVDプレイヤーソフトなどが含まれる。DVD-ROMドライブ「PC-DVD 5X」がサポートするディスクは、DVD-ROM、DVD-R、CD-R、CD-RW、フォトCD、CDオーディオなどで、CD-ROMについては32倍速相当の転送速度を持つ。MPEG-2ビデオ再生カード「PC-DVD Dxr2」は先進のピクチャーエンハンストテクノロジーを採用、ちらつきのないサイズ変更が可能。また、ドルビーデジタルオーディオ同軸出力機能により、6スピーカーサラウンドシステムを使った、映画館並みのオーディオ環境を創出する。

対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：3万9,800円
問い合わせ先：クリエイティブメディア
03-3256-5577

Hardware 最大容量17.2GBのUltraDMA対応ハードディスク

DiamondMax 4320シリーズ

アメリカのマックストアは、UltraDMA対応のE-IDEハードディスク「DiamondMax 4320シリーズ」の量産出荷を開始した。

ディスク1枚当たりの記憶容量は4.3GBで、ドライブの容量は4.3GB、8.4GB、13GB、17.2GBの4種類。ディスク回転数は5400rpmで、平均アクセスタイムは9ミリ秒。これまでのDiamondMaxシリーズ同様、デジタル信号プロセッサーをベースとした回路アーキテクチャー、PRMLリードチャネル、独自開発4ヘッドディスクアセンブリを採用することにより、高速性能とMB単位での価格抑制を同時に実現している。初期出荷分はUltraDMA 33対応だが、後にUltraDMA 66対応製品も追加される予定。

問い合わせ先：日本マックストア
03-3345-6990

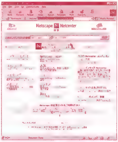
Software

Web情報の日本語検索を実現したブラウザー

Netscape Communicator 4.5

ネットスケープ・コミュニケーションズは、ブラウザーの最新バージョン「Netscape Communicator 4.5」日本語版の無償配布を開始した。

インターフェースなどの外観には変化が見られないが、新バージョンの目玉となるのがブラウザーに新たに組み込まれた「Smart Browsing」機能だ。その名のとおり、Web情報を素早く検索するための機能であり、ネットスケープのポータルサイト「ネットセンター」と連動して機能する。ユーザーは面倒なアドレスを入力しなくとも、いくつかのキーワードを入力するだけで、残りの検索作業はネットセンターで実行されるため、簡単に目的のWebページへ移動できる。また、ツールバーから「関連サイト」をクリックすれば、現在位置を基準にして関連の深いサイトへ移動することも可能だ。



画面は英語版のもの

Etc.

国内外の50万タイトルを扱う世界最大のCDストア

ミュージック・ブルーバード イン ジオシティーズ

インターネット上でコミュニティサイトを運営するジオシティーズは、N2Kジャパンと共同で、オンラインCDストア「ミュージック・ブルーバード イン ジオシティーズ」を開設した。

「ミュージック・ブルーバード」は、アメリカのN2Kが主催するミュージックCDオンライン販売システムで、日本ではN2Kジャパンによって運営されている。今までは、アメリカのタイトルのみを販売していたが、Webを使ったミュージック・ブルーバード イン ジオシティーズでは、日本国内で流通している約17万タイトルも取り扱う。これにより、総タイトル数は50万を越え、オンラインCDストアとしては世界最大となった。

URL：http://www.geocities.co.jp

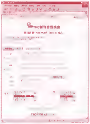
Etc.

70万件の書籍データの検索、注文が可能なWeb

TRC図書館流通センター

ジャストシステムは、同社が運営するインターネット情報サービス「JustNet」のショッピングモールBOOKコーナーにおいて、書籍専門のオンラインショップ「TRC図書館流通センター」を開設した。

書籍の検索については、ジャストシステムの情報検索システム「Justsystem ConceptBase Search1000」を採用しており、著者名やタイトルが正確に分からなくても、自然文で書籍の概要を入力するだけで、約70万件の膨大な書籍データの中から目的の書籍を探し出すことができる。複数の書籍が該当する場合は、入力した自然文と関連性の高い順に表示されるため、抽出された書籍を検索元として、再度検索をかけることも可能。検索サービスは無料で、抽出した書籍はJustNetのショッピングシステムを利用してオンラインで購入できる。



URL：http://email.justnet.ne.jp/shop/trc/

Infrastructure

ニフティのフォーラムがニュースリーダーを使った読み書きに対応

nntpサービス

ニフティは、ニュースリーダーを使ってフォーラムの会議室へのアクセスを可能にするnntpサービスを開始した。

これは、アウトルックエクスプレスなどの汎用ニュースリーダーを使って、会議室へ接続できるように、フォーラムをネットニュースプロトコルnntpに対応させたもので、インターネットニュースと同様のGUIで情報の参照と書き込みが行える。ニフティサーブではすでにブラウザーを使ってフォーラムにアクセスできるようにしているが、今回ニュースリーダーに対応したことで、いっそう便利にフォーラムが利用できるようになった。なお、アクセスにはニフティのIDとパスワードが必須だが、会員であれば特別な手続きは必要ない。

対応ソフト：ネットスケープ・コミュニケーター 4.x、アウトルック・エクスプレスなど
URL：http://www.nifty.ne.jp/support/howto/forum-nntp/

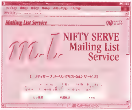
Infrastructure

最大1000件の宛先へ電子メールの同時配信ができるサービス

メーリングリストサービス

ニフティサーブは、ブラウザー上からメーリングリストの開設や設定が行えるサービスを開始した。

同サービスを利用すれば、メールアドレスを持つ複数のユーザーをグループ化し、一つのメールアドレスに登録して、同じ電子メールを同時に配信することが可能になる。メーリングリストの開設はニフティサーブの会員に限られるが、宛先はすべてのインターネットユーザーを対象とできる。必要となる設定はホームページ上で行えるので、初心者でも簡単にメーリングリストが開設できる。10MBのアーカイブをオプションとして設定すれば、リストの内容をインターネット上のサーバーに保存することも可能。登録できるアドレス数別に、最大300件の「Aコース」と、最大1,000件の「Bコース」が用意されている。



開設費：1,000円
管理費：Aコースは500円／月、Bコースは1,000円／月
アーカイブオプション：500円／月
URL：http://www.nifty.ne.jp/ml/

最新デバイスドライバ情報

特集2「2D／3Dコンボカード冬の陣」(p.105～115)で紹介したビデオカードの最新ドライバをピックアップしたほか、10月上旬から11月3日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。富士通「NetVehicleシリーズ」の最新ファームウェアL36は、DIABLO ver.1.07に対応したものだが、今回のバージョンアップで複数台のパソコンから同時にbattle.netに接続できるようになった。おそらく、業界初のDIABLO完全対応のダイアルアップルーターになるはずだ。

特集2で紹介したビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550	Windows 95／98	ver.4.10.01.0239	10月26日
URL：http://www.diamondmm com/products/drivers/viperv550.htm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Viper V550	Windows NT 4.0	ver.4.00 1381 0137	10月27日
URL：http://www.diamondmm com/products/drivers/viperv550.htm				
カノープス	SPECTRA 3200	Windows 95／98	ver.4 10.01 0038-1 10.04	10月26日
URL：http://www.canopus.co jp/download/spectra3200.htm				
カノープス	SPECTRA 3200	Windows NT 4.0	ver.4.10.01 0038-1 10.03	10月26日
URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm				
カノープス	SPECTRA 2500	Windows 95／98	ver 4.10.01 0038-1 10.04	10月26日
URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm				
カノープス	SPECTRA 2500	Windows NT 4.0	ver.4.10.01 0038-1.10.03	10月26日
URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500 htm				
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT	Windows 95／98	ver.4.10.01.2103-01 034	9月29日
URL http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee Mini OpenGLドライバ(QUAKEⅡ用)	Windows 95／98／NT 4.0	ver.1.0.0.0000	10月6日
URL http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	3D Blaster Banshee	Windows 95／98	ver.4 10.01.0105-2.224	11月3日
URL：http //www.soundblaster com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
STB Systems社	VELOCITY 4400	Windows 95／98	Release 1.42β	10月22日
URL：http //www.stb com/drivers/velocity/vl4400.html				
STB Systems社	VELOCITY 4400	Windows NT 4.0	Release 131β	9月9日
URL：http://www.stb.com/drivers/velocity/vl4400 html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster Fusion Z100	Windows 95／98	ver.4.10 01.0206	10月21日
URL：http://www.diamondmm com/products/drivers/monster-fusion.html				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster Fusion Z100 MiniGLドライバ	Windows 95／98	ver.1.30	10月21日
URL：http://www.diamondmm com/products/drivers/monster-fusion.html				
Hercu.es Computer Technology社	Terminator Beast	Windows 95／98	ver.0.94	10月29日
URL http://www.hercules.com/support/drivers/term/tbeast/				
AOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows 95／98	ver.6.11.03β	11月2日
URL：http://www.aopen.com.tw/tech/addon/vga.htm#PA70				
AOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows NT 4.0	ver.6.00.15β	11月2日
URL：http //www.aopen.com.tw/tech/addon/vga.htm#PA70				
Matrox Graphics社	Millennium G200	Windows 95／98	ver.4.26	10月26日
URL . http://www matrox com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_w95.htm				
Matrox Graphics社	Millennium G200(WHQL Certified driver)	Windows NT 4.0	ver.3.63	10月13日
URL http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_wnt htm				
Matrox Graphics社	Mystique G200	Windows 95／98	ver.4.26	10月26日
URL：http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystg2_w95.htm				
Matrox Graphics社	Mystique G200(WHQL Certified driver)	Windows NT 4.0	ver.3.63	10月13日
URL . http //www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystg2_wnt.htm				
ダイヤセミコンシステムズ	RevolutionⅣ	Windows 98	ver.06.062.208 cfw int	10月20日
URL：http://www.diasemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv html				
ダイヤセミコンシステムズ	RevolutionⅣ	Windows NT 4.0	ver.04.062.009 cfw	9月24日
URL：http://www diasemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv.html				

ビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster3DⅡ	Windows 95	ver.4.10.01.0203D	10月9日
URL：http://www diamondmm.co.jp/product-support/drivers/monster-3d2.html				
カノープス	Power Window GX／4VC(マルチモニタ対応ドライバ)	Windows 98	β2版	10月30日
URL：http://www canopus.co.jp/download/pwgx4vc.htm				
NEC	MA23D／26D／30D／33D／35D／40D、VC26／33、VE26、VM30／30G／35／40、VS23D／26D／30／30D／33D／35用ディスプレイドライバアップデートモジュール	Windows 98、Riva 128	ver 4 10.01 0278	10月27日
URL：http://download pc98.nec.co.jp/module/pc98-nx/win98/display/riva128/index.htm				

ダイアルアップルーター、ターミナルアダプター

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ヤマハ	RT80i／100i／102i／140i／200i（最新ファームウェア）	－	Rev.02 02.38	10月22日
URL：http://www.rtpro.yamaha.co jp/RT/firmware/Rev2.html				
ヤマハ	RTA50i（最新ファームウェア）	－	Rev.03.02.15	10月26日
URL：http://www rtpro.yamaha co.jp/RTA50i/firmware html				
富士通	NetVehicle-I／EX3／fx3（最新ファームウェア）	DIABLO ver.1.07に対応	L36	10月26日
URL：ftp://ftp.fujitsu.co.jp/pub/NV/firm/				
NEC	AtermIW60（最新ファームウェア）	－	ver.2.30	10月22日
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/ver.jp/iw60_firm.htm				
NEC	AtermIT65EXシリーズ（最新ファームウェア）	－	ver.2.00	10月16日
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/ver.jp/it65ex_firm.htm				

SECRET FILE #00022

SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

メーカー:宝島社フォース

超巨大ロボット視点&無敵モードで最強気分が味わえる

日本のアニメをフィーチャーした演出が笑える「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」に、巨大化コマンドがあった。やりかたは、ゲーム中にTキーでtalkモードに入り、「MPCAMERA」とタイプする。

コマンド名からはオーバービューやサイドビューなどの視点切り替えモードを連想するが、実行すると視界を上下にスライドできる。ジャンプボタンを押しつづければ、マップの外に頭が突き出るような超巨大ロボットに変身できるぞ。ただし、強くなったわけではないので、あくまでも気分が味わえるだけだ。

さらに「MPCLIP」では壁抜けができる。これであらゆるマップを自由自在に移動できちゃうのだ。

「MPCAMERA」で超巨大ロボットに変身だ。敵ロボットがみんな雑魚に見えてしまう

「MPCLIP」を使えば、壁も机もすり抜けて、宇宙遊泳もできちゃうのだ。係留されているシャトルにも入れるぞ

SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISIONのチートコマンド一覧

MPGOD	無敵モード
MPKFA	武器フル装備/HEALTH(ENERGY)が+100/ARMORが+150
MPCAMERA	視界をスライド可能
MPCLIP	自由に壁をすり抜けられる
MPHELTH	HEALTHまたはENERGYが+100
MPAMMO	弾薬が最大に
MPARMOR	ARMORが+150
MPPOS	現在地の座標が表示される

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00023

Age of Empires:The Rise of Rome

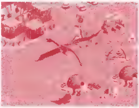
メーカー:マイクロソフト

ドラゴンが空を飛び回り、赤ちゃんが敵を虐殺するチートコマンド一挙公開

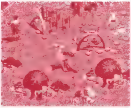
「Age of Empires」は、原始時代から中世までの人類の歴史をモチーフにした戦略シミュレーションだ。今回のアドオン「The Rise of Rome」には、ゲームの雰囲気をファンタジーやSF風に変えてしまうチートがあった。

まず、チャットウインドウで「king arthur」とタイプしよう。すると、普通ならタカやハトが飛んでいるのだが、何とドラゴンに変わってしまうのだ。

さらに、「pow big mamma」(ビッグママのおしおき)とタイプ。戦車に乗った赤ちゃん「BabyPrez」が現れて大砲をぶっ放すぞ。ちなみに、このユニットがゲーム中最強のキャラクターになる。



クークルーなんて、トの鳴き声がするから油断していたら、こんなにデカイドラゴンが優雅に大空を舞っている。でも、攻撃してこないから安心だ



「pow big mamma」で出現するBabyPrez。赤ちゃん……は、画面の端から端までとどく長距離射程を持つ。敵の死がいの山を築いていくほどのハイパワーベビーだ

Age of Empires:The Rise of Romeのチートコマンド一覧

pow big mamma	BabyPrezが出現する
stormbilly	メックのようなロボットZag 209が出現する
convert this!	戦闘ユニットとして、聖フランシスが登場する。敵を福音で倒す怖いやつ
king arthur	空を飛んでいる鳥がドラゴンに変わる

(以下は、Age of Empiresでも使用可能)

DIEDIEDIE	プレイヤーのユニットが全員死ぬ
RESIGN	プレイヤーが首長を辞職してゲーム終了
HARI KARI	首長が自殺してゲーム終了(辞職より悲惨)
REVEAL MAP	すべてのマップが表示される
PEPPERONI PIZZA	食料が1000増える
COINAGE	金が1000増える
WOODSTOCK	木が1000増える
QUARRY	石が1000増える
NO FOG	戦争の霧表示をオフ
GAIA	ゲームを放棄し、マップ上の動物を操作して遊べる
FLYING DUTCHMAN	空とぶオランダ人が出現

ニードフォースピードⅢ ホットパーシュート

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

マイカー変更コマンドもパワーアップ 全車両を自在に変えよう

前作の「ニードフォースピードⅡ：SE」のチートコマンド（6月号で紹介）では、マイカーだけが変更できた。今作では、全出走車が変更されるコマンドも用意されている。チートコマンドもパワーアップしたということだ。

まず、マイカーだけをプレミアムカーに変更するコマンドは、メニュー画面のどこからでも入力可能。グラフィックのディテールもしっかりしているし、プロフィールも紹介されている。

全車変更コマンドは、メニュー画面で「レース開始」にカーソルを合わせてコマンドを入力。数字はテンキーではなくキーボード上端を使う。入力に成功すると、「シューン」という効果音が流れるので、そのままレースを始めよう。通常なら車が表示されるロード中の画面が、コースの紹介に変わっている。なお、全車変更はシングルレースしかできない。

今回のプレミアムカーには、日本車も多数登場する。マツダ・ミアータ（日本名ロードスター）、トヨタ・ランドクルーザー、三菱エクリプスなど、アメリカで売れている車だ。どれもポリスチェイスモードの対向車として登場するクルマたちだが、アメリカの車社会の描写に日本車は欠かせないのかもしれない。全車変更コマンドのクルマたちは、本来は一瞬ですれ違っていくクルマとして設定されたためか、グラフィックのクオリティは低い。マツダ・ミアータが持つ美しい曲線フォルムも四角い箱になってしまっている。バンやワゴンなど、RV車が多いのはそのせいかもしれない。

残念ながら、前回登場して笑わせてくれた「恐竜」「木箱」「売店」「ミニカー」は、今回は発見できなかった。チートコマンドもリアル志向になったようだが、唯一「スクールバス」が残っている。黄色いバスがそろって走る姿は、まるで遠足に出かけたような光景だ。

ニードフォースピードⅢ ホットパーシュートのチートコマンド一覧

<マイカー変更>	
elninocar	エル・ニーノ
jag	ジャガーXJR-15
<全車変更>	
go01	マツダ・ミアータ
go02	トヨタ・ランドクルーザー
go03	貨物トラック
go04	BMW 5 シリーズ
go05	フォード プリマス 1971年型
go06	フォードピックアップ幌付き
go07	ジープ チェロキー
go08	フォード フルサイズワゴン
go09	フォードマスタング 1964年型
go10	シェビー ピックアップ
go11	レンジローバー
go12	スクールバス
go13	タクシー
go14	シェビー 貨物用バン
go15	ボルボ ステーションワゴン
go16	セダン
go17	パトカー（クラウンビクトリア）
go18	パトカー（三菱エクリプス）
go19	パトカー（ポンティアック グランダム）
go20	パトカー（レンジローバー 山岳仕様）
go21	貨物トラック（go03と同じ）
<そのほかのコマンド>	
empire	ボーナストラック「Empire City」が使用可能に
gofast	マイカーを速くする

タクシーは「go13」で登場する。そういえば「taxi」っていう爆走カーアクション映画があったね

全車変更コマンドに成功すると、ゲームロード画面がコース紹介になるぞ

パトカーは「go17」「go18」「go19」「go20」の4種類がある。パトカーだけのレースは石原軍団のドラマみたいで壮観だ

前回でも登場したスクールバスは「go12」。ちなみに、アメリカのほとんどの州では、スクールバスを追い越してはいけないと法律で決められている

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／中島 渉

Q 先日UNREALを購入して早速起動してみましたが、3DNow!テクノロジーを使用するための設定が分かりませんでした。UNREALのホームページや、AMDのホームページを見ましたが分かりません。UNREALで3DNow!テクノロジーを使用する方法を教えて下さい。　（高知県・鈴原誠）

A UNREALはAMDのCPU、K6-2に採用されている3DNow!に対応して作られたタイトルです。本稿執筆時点の最新パッチであるパブリックベータ、Ver.219では3DNow!に関した不具合が解消されています（http://www.unreal.com/downloads/）。

3DNow!は画像描画能力をより高めるための技術であるMMX命令に、21の新たな命令を追加したものです。3Dアクセラレーターが本来担うべき処理をCPUで行うことによって、グラフィック処理を高速化させています。つまり、3DNow!に対応したソフトウェアであれば、3DNow!の持っている命令を使用してプログラミングがなされているということになります。

また、UNREAL自体はDirectX5でも動きますが、3DNow!はDirectX6.0からサポートされるようになった機能です。つまり、3DNow!を利用するためには、これに対応したCPUとDirectX6.0の搭載が必須条件となります。UNREALはこの条件さえそろえば、自動的に3DNow!機能を利用するようになっています。

Q ホームページでよく「Internet Explorer4.0以上を推奨します」などの注意書きがありますが、違うブラウザーで見た場合、どんな不都合があるのですか？　（岩手県・仲居恭一）

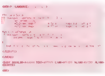
A ホームページは通常、HTMLという形式でファイルを作り、それをブラウザーで読み込んで表示させます。ホームページを見ると、文字一つ取っても色や字体、大きさなどいくつもの要素がありますが、これはHTMLに一つ一つ指定を書き込んでいるわけです。

その書き込む方式として、HTMLタグとJava Scriptという2種類が一般的となっています。HTMLタグはW3C（注）から勧告されたものを、ブラウザー制作会社が組み込むという形式をとっています。Java Scriptはホームページの表現力を高めるためにネットスケープとサン・マイクロシステムズが共同で開発したものです。

さて、ご質問の内容についてですが、HTMLタグとJava Scriptはバージョンアップが繰り返されてきました。このため、ブラウザー側がどのバージョンに対応しているかによって表示の仕方が微妙に異なってくるのです。つまり、同じHTMLタグで記述されているものでも、インターネットエクスプローラ（以下、IE）3.0とIE4.0では採用しているHTMLタグのバージョンが異なるため、最悪の場合には何も表示されないホームページができてしまうこともありえます。

例えば、画像と文字を重ねて表示する「レイヤー」は、ネットスケープナビゲーター（以下、NN）4.0で初めて採用された機能ですから、IEやNN3.0ではホームページ作者が意図せぬ場所に画像が表示されてしまうでしょう。

IE3.0でUOの公式サイトを閲覧してみたところ（左）、ブラウザーがレイヤーに対応していないために、画像の重ねあわせがうまく表示できなかった。そこで、NN4.0で同じサイトを表示してみる（右）。こちらでは、画像の重ねあわせ処理が正確に行われている



右クリックで「ソースを表示」を選択すると、表示されているホームページがどんな命令で書かれているかが分かる。<>の部分がHTMLタグ、<SCRIPT LANGUAGE=javascript>と</SCRIPT>というタグで囲まれた部分がJava Scriptだ

また、ホームページの閲覧者が使用しているブラウザーごとに、HTMLタグやJava Scriptを変更することは多大な労力を必要とします。このため、ホームページ作者は推奨ブラウザーを指定することが多いのです。

注：The World Wide Web Consortiumの略で、WWWに関する規格を決めている（http://www.w3.org）。

電子メールにある、ヘッダーについて教えて下さい。「Subject」(件名)や「Date」(日付)などは分かるのですが、そのほか「Messege-Id」や「Received」「Reply-to」などにどんな意味があるのかよく分かりません。これらはどういうものなのでしょうか?

(東京都・磯谷弘幸)

ヘッダーがあるおかげで、電子メールはきちんと送受信できるようなしくみとなっている。影の立役者といったところだ

普通の郵便のように宛先、名前、住所(電子メールの場合はメールアドレス)は、電子メールを送信するときにも必要なものです。電子メールを正しく受信者に配送するために、実際のメッセージの前に宛先などの情報を付加します。これをヘッダーと呼びますが、通常、送受信者はこの部分を見ることはあまりありません。送信者がSubjectや宛先メールアドレスなどを入力したときに、電子メールソフト側でヘッダーとして処理されます

ヘッダーの部分は、インターネットでメッセージを送る際の基準を定めるRFC(Request For Comments)822で定義されています。詳しいことはここでは省きますが、このRFCに沿ってヘッダーが付加され、電子メールが送受信されているのです。

「Messege-ID」と「In-Reply-To」は、対になって使用されるもので、電子メールの識別をするものです。「Messege-ID」は、重複しないような識別番号を持たせて正確に受信者に配送するためのものです。「In-Reply-To」は、どの電子メールに対する返答なのかを記録している部分です。電子メールソフトでは、ツリー状に電子メールの履歴を並べ替えれるものがありますが、それはこれらを利用しているからできるのです。

「Received」は、電子メールの経路を記録するためのものです。プロバイダーと契約すると、電子メールのメールアドレスとメールボックスが利用できるようになりますが、このメールボックスに到達するまでにいくつのプロバイダーを経由してきたかを示しています。

「Reply-To」は、ある電子メールに対しての返答の宛先を指定するときに使用するものです。メーリングリストで配信されてきた電子メールに個人的に返答するときには、その配信者にのみ電子メールが届けばよいわけです。このようなときに、「Reply-To」を使用して宛先を指定する必要があるのです。

通常は見ることのない電子メールのヘッダー部分ですが、このように細かく定義されているために、正確に私達の手元に届くようになっているのです。

QUAKEⅡのMAP作成ツールが販売されているかどうか教えていただけないでしょうか。QUAKEやUNREALは、それぞれMAP作成ツールが出ていますが、QUAKEⅡに関しては、聞いたことがありません。しかし、インターネット上でたくさんの追加MAPが配布されているので、QUAKEⅡのも出ていると思います。

(大阪府・横田則夫)

QUAKEⅡのレベルエディター(MAP作成ツール)は、いくつも発表されていますが、QUAKE、HEXENなどのレベルエディターをQUAKEⅡに対応させたものがほとんどです。また、ほとんどがシェアウェアやフリーウェアとして流通しています。販売されているQUAKEⅡ専用のレベルエディターには「Deathmatch MakerⅡ」(virtus社)があり、これは秋葉原でも販売されているようです。

QUAKEⅡに対応した代表的なシェアウェアのレベルエディターには、Worldwide Microtronics社の「qED2」(http://www.3dmatrix.com/)や、Armin Rigo氏が開発したQuArK(http://www.planetquake.com/quark/)があります。このうち、QuArKについてはデバッグに参加される方には課金されません。まだベータバージョンなので、このような配布形式をとっているものと思われます。

QUAKE、HEXENⅡ、QUAKEⅡに対応したQuArKは、手軽なレベルエディターだ。操作もシンプルで分かりやすい

アメリカでは、レベルデザイナーと呼ばれるQUAKEⅡやUNREALのマップ作成を専門にしている人たちが活躍しています。レベルエディターで制作したマップをインターネット上で配布し、いろいろな人たちとマルチプレイをしてみてはいかがでしょうか。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
ABE'S EXODDUS	ABE'S EXODDUS
ANCIENT CONQUEST	ANCIENT CONQUEST
AOE	Age of Empires Age of Empires Expansion:The Rise of Rome
BARRAGE	BARRAGE
BLOOD Ⅱ	BLOOD Ⅱ
COUNTER BLOW	COUNTER BLOW
D3D-TEST	D3D-TEST:ALPHA DEMO VERSION 3 D3D-TEST:TRAILS3
DARKEYES	ダークアイズムービー
DETHKARTS	DETHKARTS
ENEMY INFESTATION	ENEMY INFESTATION
FOGCITY GL	FOGCITY2
GOLF98	トワイライトエクスプレスゴルフ98
HARD TRUCK	HARD TRUCK:ROAD TO VICTORY
HERETIC Ⅱ	HERETIC Ⅱ
HI-HO	パナソニックHi-HO接続サインアップキット
LOOPIT	LOOPiTクライアントソフト
ODN	ODN接続サインアップキット
PINBALL ARCADE	Pinball Arcade
POWERSLIDE	POWERSLIDE
SHOGO	SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION
TOMBRAIDER3	TOMB RAIDER Ⅲ
TOPGUN HORNET'S NEST	TOPGUN HORNET'S NEST
WW Ⅱ FIGHTERS	WW Ⅱ FIGHTERS

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

ABE'S EXODDUS
①付録CD-ROMのABE'S EXODDUSフォルダに収録されている[ABEDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ANCIENT CONQUEST
①付録CD-ROMのANCIENT CONQUESTフォルダに収録されている[ACD222.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Age of Empires
①付録CD-ROMのAOEフォルダに収録されている[MSAOEDX.EXE]をダブルクリックしてください。
ご注意：Microsoft Age of Empiresについての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©&® 1997 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Age of Empires Expansion：The Rise of Rome
①付録CD-ROMのAOEフォルダに収録されている[README_J.DOC]を参照の上、インストール・実行してください。
ご注意：Microsoft Age of Empires Expansion：The Rise of Romeトライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©1997-1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.

BARRAGE
①付録CD-ROMのBARRAGEフォルダに収録されている[BARDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

BLOODⅡ
①付録CD-ROMのBLOODⅡフォルダに収録されている[B2DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

COUNTER BLOW
①付録CD-ROMのCOUNTER BLOWフォルダに収録されている[CB DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。自動的にファイルが解凍されます（解凍先のフォルダはデフォルトのままにしてください）。
②解凍先のフォルダ内にある[GAME_CB.EXE]をダブルクリックしてください。

D3D-TEST：ALPHA DEMO VERSION 3
①付録CD-ROMのD3D-TESTフォルダに収録されている[D3DEMO3.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[D3D.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.114、115でのベンチマークテストに使用したソフトです。

D3D-TEST：TRAILS3
①付録CD-ROMのD3D-TESTフォルダに収録されている[D3DEMO 3PLUS ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[TRAILS EXE]をダブルクリックしてください。

ダークアイズムービー
①付録CD-ROMのDARKEYESフォルダに収録されている[DE.AVI]をダブルクリックしてください。

DETHKARTS
①付録CD-ROMのDETHKARTSフォルダに収録されている[DETHKARZ.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ENEMY INFESTATION
①付録CD-ROMのENEMY INFESTATIONフォルダに収録されている[EI_A.ZIP]、[EI_B.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで同じフォルダに解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[EI.EXE]をダブルクリックしてください。

FOGCITY2
①付録CD-ROMのFOGCITY GLフォルダに収録されている[FC2_210.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のFOGCITY210フォルダ内にある[FOGCITY2.EXE]をダブルクリックしてください。

トワイライトエクスプレスゴルフ98
①付録CD-ROMのGOLF98フォルダに収録されている[GOLF98.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にファイルが解凍されますので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

HARD TRUCK：ROAD TO VICTORY
①付録CD-ROMのHARD TRUCKフォルダに収録されている[HTDEMO(2).EXE]をダブルクリックしてください。

HERETICⅡ
①付録CD-ROMのHERETICⅡフォルダ内に収録されている[H2_DEMO USA.EXE]をダブルクリックしてください。

パナソニックHi-HO接続サインアップキット
①付録CD-ROMのHI-HOフォルダの中にあるDOCフォルダ内のテキストをご覧の上、[NYUKAI EXE]をダブルクリックしてください。

LOOPiTクライアントソフト
①付録CD-ROMのLOOPITフォルダに収録されている[初めにお読みください.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
②LOOPiTを使用するには登録（無料）が必要です。スタートメニューから[プログラム]－[LOOPIT]－[MANUAL]を選択してマニュアルを参照の上、利用する前にhttp://www.loopit.ne.jp/register/agreement.htmlでIDとパスワードを設定し、電子メールを受け取ってください。
※p.060の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIG~1.EXE]をダブルクリックしてください。

Pinball Arcade
①付録CD-ROMのPINBALL ARCADEフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
ご注意：Microsoft Pinball Arcadeトライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved

POWERSLIDE
①付録CD-ROMのPOWERSLIDEフォルダに収録されている[POWER SLIDE DEMO_046H.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION
①付録CD-ROMのSHOGOフォルダに収録されている[SHOGDINS.EXE]をダブルクリックしてください。

TOMB RAIDERⅢ
①付録CD-ROMのTOMBRAIDER3フォルダに収録されている[TOMB RAIDERⅢ(DEMO).EXE]をダブルクリックしてください。

TOPGUN HORNET'S NEST
①付録CD-ROMのTOPGUN HORNET'S NESTフォルダに収録されている[TOPGUNHORNET'SNESTDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

WWⅡ FIGHTERS
①付録CD-ROMのWWⅡ FIGHTERSフォルダに収録されている[WWII FIGHTERSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

新しい表紙の紙がとても気に入っています。すべすべして良いです。（富山県・澤田普寛）

本の表紙の材質変わりましたよね。こっちのほうがいいですよ。これからも頑張ってください。（長野県・土屋良太）

そうなんですよ、お客さん！　さすがにお目が高いですねー。このすべすべ具合、いいでしょう？　滑らかな肌触りはネットワークゲームにピッタリです。なぜかって？　えーと……ほら、通信トラフィックが重いとゲームの動画処理がカクカクしちゃいますよね。より滑らかなゲームプレイがじゅうぶん楽しめるほどの、通信インフラ整備が日本でも早く進むといいなぁ、という願いが込められているのです。……多分。と、とにかく、これからもご愛顧のほど、よろしくお願いしますね。

Play Online上では、非常に寂しいMacユーザーです。ネットワークゲームのMac版が出る前は、SoftWindows上でWindows版のゲームをプレイしたりしてました。たまにはMacのゲームも取り上げてね。（茨城県・伊藤博之）

Macユーザーにもネットワークゲーマーが多いことは、DIABLOのMac版の人気を見ても明らか。実は、ここだけの話ですが、水面下でMacユーザー向けの企画が進行している模様です。来月号辺りで、新しい動きが見られるかもしれません。これ以上は秘密。

ゲーム歴21年の私が、初めて「これだ!!」という雑誌に出会えました。これからもネットワークゲーマーの良き情報源として頑張ってください。（京都府・長田和也）

そうです！　これなんですよ、これ!!　Play Onlineは、みなさまの「これ」になることを目標に掲げ、日夜努力し続けてきたのです。地道な努力が実を結ぶとは本当なんですね。うれしいですが、われわれ編集部はまだまだ満足していません。次なる目標は「それ」になることです。

Network Game of the Year、各部門ごとに記入するのが苦労しました。知らない（興味がない）中から選ぶのですから。記入を飛ばすのも無効になりそうだし、自分の1票で、ほかの人の真剣な1票に影響するのも気が引けるし……（数日間）……各国の映画祭、選挙の無関心などが頭をよぎりつつ、過去の各誌を読み返しながら、フー、終わった！　その時、ゲームソフトが数本手元に。……アレ？（兵庫県・岡本吉生）

おかげさまで、Network Game of the Yearにたくさんの投票をいただきました。読者の方の1票1票には、それぞれにこのような審査過程があったのかもしれませんね。大切に扱わせていただきます。それにしても、岡本さん。審査のために実際にゲーム買うなんて、すごすぎです。真剣に審査してくださって、ありがとうございます。いよいよ本誌2月号（12月24日発売号）にて、審査結果が発表されます。お楽しみに！

11月号の「フライトシミュレーターパーフェクトガイド」は最高に興奮した！　まさに、むさぼり読んだという表現がピッタリであろう。確かに興味はあったが、敷居の高かった世界だったので、今回の企画により大きく心動かされた。（神奈川県・下村亮太）

フライトシミュレーターの特集待ってました！　ぜひ連載してほしい！　あと、フライトシミュレーターのデモも収録してほしいです！（福岡県・森　光秀）

同様多数。本誌11月号の「フライトシミュレーターパーフェクトガイド」は、FSファンの絶大なる好評をいただきました。これからも、面白いFSのゲームは積極的に取り上げていきますので、ご期待ください。今月号の付録CD-ROMにも、FSのゲームが収録されていますよ。ぜひお試しください。

まさに時代に合った雑誌です。毎月楽しみにしています。（愛知県・松重宗明）

かつてBOφWY時代の氷室京介は、人気最盛期に「BOφWYが　時代に追い付いたんじゃない。時代がBOφWYに追い付いたんだ」と言っていました。かっこいいですね。早くPlay Onlineにも追い付いてくれないかなー。

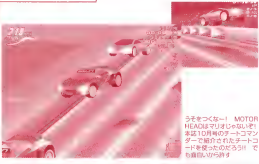
PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワーク。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

自慢ショット

「MOTORHEAD」をプレイしていたら、すごいことを発見してしまいました。Bボタンでダッシュしながら、Aボタンでジャンプすると、すごく高く飛べるのです。私はこれを「スーパージャンプ」と命名しました。（宮城県・ストイコPHS）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を紙面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



うそをつくなー！　MOTORHEADはマリオじゃないぞ！　本誌10月号のチートコマンダーで紹介されたチートコードを使ったのだろう!!　でも面白いから許す

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

ネットワークゲーマーのための英会話

文 菅原有香

今回でULTIMA ONLINE編も第4回を迎える。今回のテーマは、魔法に関しての表現だ。RPGと魔法は、切っても切れない関係にある。ULTIMA ONLINEをプレイする上で、魔法なしでは生き抜くことができないと言っても過言ではない。今回のワンポイント英会話は、世界観の骨子の一つになっている魔法についての表現や、魔法を題材とした会話例を取り上げていく。

第8回 魔法に関する表現を覚えよう <ULTIMA ONLINE編 VOL.4>

How are ya, fine or not? 今回のテーマは、ずばり「魔法」。智と魔力を極めたウィザードたちだけではなく、市井の民、果ては鉱夫まで、すべての民が魔法を使いこなすULTIMA ONLINE(以下、UO)の世界、ブリタニア。この世界で、魔法と触れずに一生を過ごす者などいないに等しい。当然、話題にも魔法のことが数多く上ってくるだろう。そんなときに役立つ単語集や会話例を紹介していくので、ぜひ参考にしてほしい。

まずは、魔法について語るときに欠かすことのできない単語を紹介しよう。

●魔法関連用語表

Magic	魔法全般を指す	Spell(s)	呪文のこと
Scroll(s)	スクロール。呪文を封じる消耗アイテム	Cast	呪文をかけること
Mage	魔法使いのこと。魔法をメインスキルとしたキャラクター	Tank mage	タンクメイジ。高いマナとHitsを併せ持ち、重武装で戦う魔法使い。現在はパッチの影響で少なくなっている
Regs Run	秘薬を買うために、ショップをリコールで渡り歩く魔法使いの毎日の日課	Fizzle/Fail	呪文をかけるのに失敗すること
Reagents/Reags/Regs	呪文を発動させるために使われる8種の秘薬。たいていRegsと略される	Circle/Spell/Level	ブリタニアの八つに分けられた魔法系統のこと。サークル、あるいは単にレベルとも呼ぶ

●主要な魔法略称表

NS	Night Sightの呪文。ダンジョンでは必須	FS	Flame Strikeの呪文。なぜかLightningには略称がない
RA	Reactive Armorの呪文	EV	Energy Vortexの呪文
GH	Greater Healの呪文。プレイヤーが"Heal Me"と叫んでいるときは、たいていHealではなくGHを必要としている	EQ	Earthquakeの呪文。これを使ったが最後 大変なもめごとが待っている。大量殺りく犯だ
FB	Fireballの呪文	GT/Gate	Gate Travelの呪文
EB	Energy Boltの呪文	Res/Ress	Resurrectionの呪文

Heal Me

Can you gate?

I'm a mage

●会話例1 魔法のキャスト条件について

Dan: Hey, may I ask you some questions?
ダン:よう、質問してもいいかな?
Cecil: Hi Dan, sure
セシル:ハーイ、ダン。もちろんいいわよ
Dan: Can you **gate**?
ダン:ゲートの呪文はできるかい?
Cecil: Of course, I'm a **mage** =)
セシル:もちろん、わたしは魔法使いよ(^^)
Dan: I wanna **gate** but always **fizzle**...
ダン:ゲートしたいんだけど、いつも失敗するんだ……
What magery and mana do I need to **cast** 7TH?
7THにはいくつのMageryスキルとマナが必要なんだい?
Cecil: 75 over magery and 40 mana I think
セシル:75以上のMageryスキルと、40マナが必要だと思うわ

> 注:語尾に I think や I guess をつけると、「多分、わたしは~と思う」という言い方になる。何かと便利だが、乱用すると妙に弱気な自信のないやつに見えてしまうので気を付けよう。

●会話例2 ダンジョンでの魔法使用

Gordon: Hey ghost stop, I can SS
ゴードン:こら幽霊、待てよ。おれはSpirit Speak(幽霊と会話する呪文)が使える
Timmy: OK, PKs
ティミー:オーケイ。PKがいるよ
Gordon: OK thx, Wanna go back to town?
ゴードン:そうか、どうもな。街に戻りたいか?

> 注:1対1の会話だと、このように主語が省かれることがある。リアルタイムで会話するUOではなおさらこういったケースが多い。

Timmy: Yeah... can you **res** me?
ティミー:うん……。リザレクトしてもらえないかな?
Gordon: I cant, only **gate**, I have **scroll**
ゴードン:できないんだ、ゲートだけだ。スクロールがある
Timmy: IC plz... to where?
ティミー:分かった、お願いするよ……どこ行き?
Gordon: Ocllo bank OK?
ゴードン:オクローの銀行だ、いいか?
Timmy: Eek...okay, no choice, plz **gate** me...
Thanks a lot
ティミー:えーっ……まあいいや、選択の余地なしか。ゲートしてくれ。ほんとにありがとう。
Gordon: Np boy
ゴードン:いいってことよ、ちび助。

> 注:ダンジョンでの魔法に関わるスピーチは、ほかに"In Lor me"(明かりの呪文をかけてくれ)がよく使われる。また、HP(Hit Point:体力)を減らして逃げ回っているプレイヤーキャラクターは、例外なく"HEAL"(Greater Healをかけてくれ)と叫んでいるだろう。マナと心に余裕があるなら治癒してやるといい。(呪文名)+(人)で「人に~という呪文をかける」という文法がUO内では確立しているので、必要に応じて組み合わせよう。

●会話例3 秘薬と魔法の関係

Raddy: Hi Dylan, spare me some pearls please,
ラディ:やあディラン、Black Pearlを少し分けてくれない?
Im outa **regs** now
いま秘薬がないんだよ。

> 注:outa=out of(~を切らしている、からっけつだ)。outa regsで秘薬を使い切った状態。

Dylan: okay, how many?
ディラン:いいぜ、いくつだい?
Raddy: 3 please
ラディ:3個ほしいな
Dylan: Here
ディラン:ほらよ
Raddy: thanks =) **Regs** are so expensive
ラディ:ありがとう(^^) 秘薬ってホント高いよね
Dylan: yeah I must buy them everyday
ディラン:まったくだ、毎日買わなきゃいけないよ
Raddy: why don't you stock **regs** in your bankbox?
ラディ:銀行の金庫にストックしといたら?

> 注:why don't you ~ で「~したらどう?」という意味になる。別に「ねえ何で~しないの?」と責めているわけではない。

Dylan: already do it...but I use each 100 over **regs** per day
ディラン:とっくにやってるよ……でもさ、おれ1日に秘薬を100個は使うんだよな

> 注:per day「1日当たり」

Raddy: DOH really?
ラディ:ゲーッ、マジで?

Play Online 1

January No.008

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：1999年1月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

編集後記

■免許取りたての人が、後部ウインドウに若葉マークを付けるのはよく見かける光景だ。しかし、若葉マークが取れるころになると、違うマークを付けたくなるようだ。しかも、それらのマークは、たいがい何を言いたいのか良く分からない。「赤ちゃんが乗っています」「最大積載量：積めるだけ」「クマ出没注意！」など、訳の分からないもののオンパレードだ。リアル志向を売りにするレースゲームでは、これらのマークを付けられるオプションは必要なのでは。 （with t）

■年末に向けて、QUAKE系3Dシューティングの新作が続々登場している。個人的に最も注目しているジャンルなので、すべてプレイしているが、いちばん異色だと思うのは「KLINGON HONOR GUARD」だ。STAR TREK：TNGシリーズは好きなSFドラマだが、クリンゴン人を主人公に据えたゲームのアイデアはなかなか浮かばない。自分がカブトガニみたいな頭をした人種になるという点で感情移入しにくいが、ピカード艦長でプレイするよりはマシかもしれない。 （長尾）

■今号のビデオカード特集は参考になりましたか？　予想どおり「Riva TNT」が圧倒的な強さを見せてくれました。1600×1200ドットでQUAKE IIのdefault OpenGLモードがサクサク走るというのは、Voodoo2のSLIモードでもできない芸当だ。私は、ダイアモンド・マルチメディアさんからいただいた「Viper V550」とナナオの21型モニターを使って、毎日QUAKE IIを楽しんでいますが、SiNやHALF-LIFEといったOpenGL対応ゲームに注目しているゲーマーであれば、絶対、TNTをゲットするべきだろう。 （坂之上）

■最近の楽しみは、家の風呂に漬かることである。昔は仲間とバイクに乗って温泉に行き、キャンプ場でさんざん酒を飲むというのがストレス解消だった。しかし、忙しくなると、そうもいかない。仕方なく、マツモトキヨシで「カネボウ薬用入浴剤 旅の宿」を買い、湯沢や伊香保の粉末を湯船に溶かして、湯巡りした気分に浸るわけである。「こんなことやって楽しいのか？」と、自問する夜もあるが、今夜は「ツムラ 日本の名湯」にチャレンジする。 （ヤナギ）

■休日は、思い切り眠ってしまう。普段の睡眠時間が短いだけに、休日には余裕で12時間以上眠れてしまう。起きると頭がクラクラしているが、そんな状態で街を散歩するのが好きだ。すでに夕暮れ時に近い街の中を、フワフワと何も考えずに歩いていると、それだけで無性に楽しくなってくる。ただ、はたから見るとかなりの危険人物に見えてしまうのが難点。そうしたこともあって、なかなかこの楽しみを他人に勧めることはできない。非常に残念だ。 （K児）

■先日、約1年ぶりに市ヶ谷で昼食を取った。カワカミという名前のその中華料理屋は、市ヶ谷駅周辺だけで3号店まで出しているくらい、親しまれている。コックには中国人しか雇わない主義らしく、厨房では日本語交じりの広東語が飛び交う。特に、ごはん類が本格的だ。米にやや粘り気のあるチャーハンや、ホイコーロー飯などは、上海のそれと同じ味がする。何よりの魅力は、普通の1.5倍の量と3分の2の値段。1日を1食で過ごすために大学時代よく通っていた。カワカミよ、もっと頑張って編集部のある渋谷に支店を作ってくれ。そしたら、おれは必ず毎日通うぞ！ （ふく）

■雑誌2冊、書籍2冊、プロモーションとさまざまな仕事がグランドクロスのように重なって、ヘビーな毎日を過ごす最近の出来事。凸版印刷に緊急の電話をいれたつもりだったのだが、出た返事は「ハイ、株式会社アクセラです」。「あっ、間違えました」と思わず電話を切ったのだが、横で佐藤君がニヤリと笑いながら、受話器を置いたのだった。編集部内では一瞬沈黙？が過った……。 （佐伯）

Play Online 2月号予告（12月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略

グラフィック・戦術ともに大幅なバージョンアップを果たし、bungie.netでの対戦が熱い「MYTHII SOULBLIGHTER」の攻略情報がついに登場。そのほか、「BALDUR'S GATE」徹底攻略第2弾をよりディープに展開。

特集2　第1回ネットワークゲームオブザイヤー発表

皆さんの投票で選ばれた、ネットワークゲームの発表を行います。各部門賞の発表はもちろん、最も優秀であるネットワークゲームオブザイヤーも同時に発表。あなたの投票したゲームは、選ばれているでしょうか？

別冊付録　ポピュラス：ザ・ビギニング
強い神様になれる本

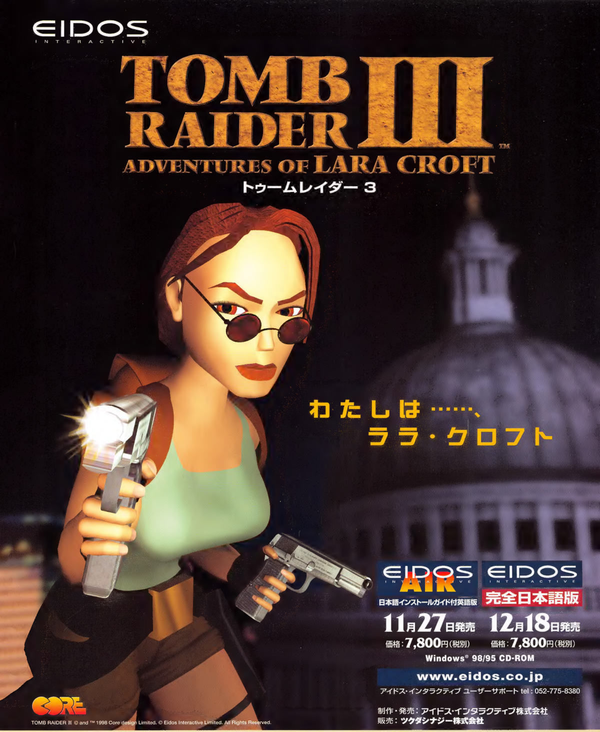
シングル・マルチプレイ両方が面白いシリーズ最新作の「ポピュラス：ザ・ビギニング」。完全3D化されたこのゲームの攻略情報をハンドブック形式で収録。データ周りの情報はもちろん、シングルプレイ時にも役立つ戦術面も完全網羅。強い神様になるには必携だ。

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTTデータ	www.sega-nextech.co.jp www.gamersdream.ne.jp
表3	ツクダシナジー	
p.002, 003	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
p.006, 007	松下電器産業	www.hi-ho.ne.jp
p.008, 009	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.010	メディアクエスト	www.mmq.co.jp
p.011	マイクロソフト	www.microsoft.com/japan/games/
p.012	コーエー	www.koei.co.jp
p.013	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp
p.129	OVERTOP	www.messe-sanoh.co.jp/
片観音ポスター	シーズウェア	www.csware.co.jp/



世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL:03-5272-8955 / FAX:03-52728490 / Information@tsy.co.jp
資料請求 No.H03
Tsukuda●Synergy

DIAMOND

マルチメディアが加速する!

2D&3D Accelerator

NEW 16MB SDRAM VIPER V550

AGP版、PCI版
標準価格¥31,800

- nVIDIA社の新チップ、RIVA TNTを搭載
- OpenGLをハードウェアでサポート
- 16MB/125MHz/SDRAMと250MHz RAMDAC搭載による高速表示
- Windows® 95/98、NT4.0対応
- Windows® 98の新機能、マルチディスプレイ機能をサポート
- AGP 2Xモードをサポート(AGP版のみ)

VooDoo3Dゲーム&ハイパフォーマンス2D!

NEW MonsterFusion

AGP版16MB SGRAM
標準価格¥24,800
PCI版16MB SDRAM
標準価格¥23,800

- 3Dfx VooDoo Banshee採用
- 250MHz RAMDAC搭載
- 毎秒60フレーム以上の高速フレームレート
- Glide(VooDoo,VooDoo2,)、Direct3D、MiniGLをサポート
- 1600×1200の高解像度でZ－バッファをサポート(3D)
- 2Dでは最高1920×1440の高解像度をサポート

3D Entertainment

Monster 3D II

8MB版
標準価格¥32,800
12MB版
標準価格¥38,800
値下げしました!

- 3DFx社のVooDoo2 Graphicsチップセットを採用、迫力の3Dビジュアル
- 毎秒60フレーム以上の高速処理
- 3つのグラフィック専用エンジン搭載
- 8MB版は充実の7タイトルをバンドル(12MB版は3タイトルをバンドル)

Monster Sound MX200

標準価格¥22,800

- DirectSound、DirectSound3D、A3Dをアクセラレート
- Positional 3D Audio4スピーカーをサポート
- ジョイスティック・アクセラレート(マイクロソフト フォースフィードバックプロをサポート)
- 90db以上のS/N比

NEW Sonic Impact S90

標準価格 ¥8,800

- Aureal社のVortexAU8820オーディオプロセッサ搭載
- A3D、DirectSound、DirectSound3Dをアクセラレート
- 32ボイスハードウェア+32ボイスソフトウェアウェーブテーブル合成によるすばらしいサウンドエフェクト
- ハードウェアで同時に48のCD・クオリティ・オーディオ・ストリームをサポート
- 90db以上のS/N比

2D&3D Accelerator

Stealth II G460

標準価格 ¥24,800

- Intel740グラフィックチップを搭載し、コストパフォーマンスを追及したAGP 2Xアクセラレーション
- PCゲームに快適な高性能3D
- Windowsの2Dをパワフルにスピードアップし、インターネット・ページも高速表示
- 8MBのメモリを搭載し、妥協のないハイパフォーマンスを実現
- DirectX 5.0、Open GL®に対応

Professional CAD/CAM

Fire GL 1000 Pro

8MB SGRAM PCI版
標準価格 ¥39,800

- ジオメトリプロセッサ内蔵の3DLabs' PERMEDIA 2搭載
- OpenGLはじめ主要なAPIをフルサポート
- CAD/CAMおよびデジタルコンテンツ作成の為の洗練されたツール
- 最高のOpen GL,Direct 3DおよびHEIDIアクセラレーション
- Auto CAD用のディスプレイドライバと3Dビューワ付属

Fire GL 4000

31MB
標準価格 ¥498,000

- Windows®NT4.0下でOpenGL、HEIDIをサポート
- 最大200万ポリゴン/秒
- 三菱/E&Sの3D pro/2mpチップセット搭載
- X-Yビデオ・スケーリングおよびフィルタリング、YUV→RGBカラー・コンバージョンをサポート
- フレームおよびZバッファ用として15MB3D-RAMを搭載
- テクスチャ・バッファ用として4MBまたは16MBのCDRAMを搭載

Modem

NEW SupraMAX56i PCI

標準価格 ¥12,800

- PCIバス対応(内蔵モデムカード)
- コントローラレス タイプ
- Windows®95/98、Windows®NT4.0対応(NT4.0ドライバはWEB上に掲載)
- ITU標準のV.90に加え、従来のK56flexもサポート
- サーバプロトコルを自動選択・対応

SI Sales

DIAMONDでは、これら製品以外にも、SIベンダー様向けに様々な製品をご用意しております。

詳しくは、弊社営業

Tel.03-5695-8402

までお問い合わせ下さい。

※上記製品以外にも様々な製品をご用意しております。

DIAMOND MULTIMEDIA

ホットな最新製品情報がいますぐわかる!
http://www.diamondmm.co.jp/

株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
〒103-0006 東京都中央区日本橋富沢町10-14 丸忠日本橋ビル4F
TEL:03-5695-8401 FAX:03-5695-8403
※記載されている会社、製品名は各社の商標または登録商標です。
※表示価格はすべて税別です。また製品の仕様や価格等は予告なく変更することがあります。

Play Online 1 1999
株式会社アクセラ
1999年1月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第1号通巻8号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人/小島文隆 編集人/宮崎秀規 編集長/辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)
980円でハンドルコントローラー10台とDEベータテスター枠100アカウントが当たる
T1117791010985
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation
雑誌17791-1
定価:980円 本体933円
AXELA

scanned & edited
by kitsunebi